http://www.oldgamesitalia.net/

# K

ATARI ST
PC
AMSTRAD
C64
SPECTRUM
NINTENDO
SEGA
+ ALTRI...

Anno II n.11
K 23 DICEMBRE 1990
Lire 5000

Pubblicazione mensile Spedizione in abbonamento postale Gru

Glénat ITALIA

GUIDA AL DIVERTIMENTO ELETTRONICO

## NATALE È IN ARRIVO

4 K-GIOCHI SOTTO L'ALBERO
Powermonger, Savage Empire, Wing Commander
The Immortal

## ITALIA ALL'ATTACCO:

OVER THE NET
LUPO ALBERTO, THE VIDEOGAME
I PLAY 3D-SOCCER

## ANTEPRIME ESCLUSIVE:

Golden Axe
'Nam
Wrath of the Demon

## LAVORARE ALLA DISNEY:

Arriva Animation Studio

RECENSIONI
33
E ANTEPRIME

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SEGA
MEGA DRIVE

# SFIDA AL FUTURO

1013 Moonwalker

1201 Super Real Basketball

1112 Strider

1203 Arnold Palmer Tournament Golf

*Solo SEGA, il leader dei Videogiochi Arcade, poteva creare un nuovo sistema che rappresentasse davvero la generazione degli anni '90. Con una grafica brillante, effetti sonori sorprendenti e giochi sempre più nuovi ed avvincenti, MEGA DRIVE 16 bit è l'unico videogioco con 16 bit di tecnologia che porta l'esperienza dei Video Arcade a casa tua.*

**CONVERTOR POWER BASE**
*Aggiungendo a tuo sistema SEGA 16 bit il CONVERTOR l'OWER BASE avrai la possibilità di utilizzare più di 8 cartucce del sistema SEGA 8 bi*

16-BIT

GIOCHI PREZIOSI

IN ANTEPRIMA
SOLO NEI NEGOZI GIOCHERIA

*Il sistema SEGA MEGA DRIVE 16 bit include nella confezione il control pad e la cassetta Arcade - ALTERED BEAST. Per aggiungere più emozioni al tuo sistema MEGA DRIVE puoi inserire le cuffie stereo e puoi trovare separatamente alcuni accessori che ti permettono di aumentare l'abilità nei videogiochi.*

SEGA

16-BIT

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

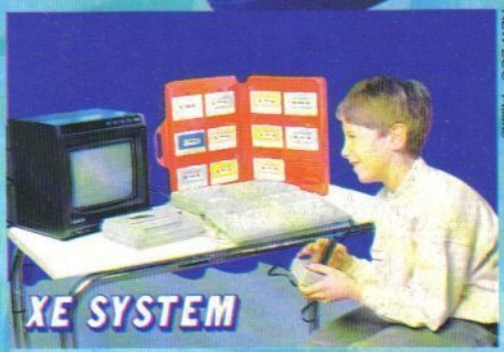
# HARDWARE & SOFTWARE STARS

## ATARI VIDEOGAMES

### 520/1040 ST

520 STFm L. 499.000
520 STFm Serie Oro, 1 Mb. RAM + 4 giochi in omaggio L. 799.000
1040 STE L. 895.000

**DISCOVERY PACK:** un grande pacchetto di programmi per scoprire tutto ciò che potete fare insieme al vostro computer **ATARI ST.** Comprende:
**FIRST BASIC** (linguaggio) - **NEOCHROME** (grafica) - **STOS** (linguaggio) - **ST TOUR** (educativo) + **quattro TOP GAMES: CARRIER COMMAND - OUT RUN - SPACE HARRIER - BOMB JACK**
Tutto a sole L. 99.000




NEW ECO - Milano

**ATARI XE SYSTEM** consolle 64K, tastiera, pistola, joystick CX40, tre giochi L. 199.000
Rx... cartucce serie argento L. 24.900
Rx... cartucce serie oro L. 29.500
XC12 registratore a cassette + valigetta Atari collection (12 cassette) L. 99.000
**NOVITÀ CARTRIDGES** (serie oro)
**RX8088 CROSSBOW - RX8089 DESERT FALCON - RX8090 ACE OF ACES - RX8104 CRIME BUSTER - RX8109 AIRBALL**

### ATARI VCS 2600

**VCS 2600** consolle videogioco + joystick CX40 L. 109.000
cx26... cartucce serie oro L. 24.900
cx24... super controller joystick L. 18.900
cx26... cartucce serie argento L. 16.900
**NOVITÀ CARTRIDGES**
(serie oro) **CX26176 RADAR LOCK - CX2663 ROAD RUNNER - CX26168 OFF THE WALL - CX26171 MOTO-RODEO - CX26162 FATAL RUN**

**ATARI LYNX** consolle videogioco portatile con monitor a colori incorporato L. 349.000

### ATARI 7800

**ATARI 7800** consolle videogioco con due joypad e un gioco L. 169.000
cx78... cartucce serie argento L. 24.900
cx78... cartucce serie oro L. 33.500
**NOVITÀ CARTRIDGES**
(serie argento) **CX7828 SUPER HUEY**
(serie oro) **CX7846 ACE OF ACES - CX7844 CROSSBOW - CX7838 COMMANDO - CX7858 XENOPHOBE - CX7862 IKARI WARRIORS - CX7880 BASKETBRAWL**

### ATARI LYNX

**NOVITÀ CARTRIDGES**
(serie oro)
**PA2020 BLUE LIGHTNING - PA2021 ELECTROCOP - PA2023 GATES OF ZENDOCON - PA2028 CHIP'S CHALLENGE L. 39.900**
(serie platino)
**PA 2024 GAUNTLET - PA2029 SLIME WORLD - PA2031 KLAX L. 59.900**
Presto in arrivo anche: **MS PAC-MAN - ROAD BLASTER - XENOPHOBE - PAPERBOY - ZARLOR MERCENARY - RAMPAGE** e tanti altri ancora.

ITÀ QUI RIPORTATE COMPLETANO UN CATALOGO VIDEOGIOCHI CON TI TITOLI. RICHIEDETELO INVIANDO QUESTO TAGLIANDO A: ATARI ITALIA S.p.A. - Via Bellini, 21 - Cusano Milanino (MI)

OME
REZZO

Con riserva di variazioni di specifiche tecniche e di prezzo senza preavviso.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

# 23

# recensioni

## SU COMPUTER pagine 35-65


65 **360°** *Anteprima della Three Sixty Pacific*
39 **APPRENTICE** *RainbowArts*
48 **BAT** *Ubisoft*
62 **BATTLE CHESS II** *Electronic Arts*
41 **BUCK ROGERS** *US Gold/SSI*
51 **CADAVER** *Imageworks*
57 **DRAGON'S KING DOM** *Genias*
54 **FLIP-IT AND MAGNOSE** *Imageworks*
24 **GOLDEN AXE** *Virgin*
56 **GREMLINS 2** *Elite*
43 **I PLAY 3D SOCCER** *Simulmondo*
45 **LOOPZ** *Audiogenic*
47 **LUPO ALBERTO** *Idea*
60 **MONTY PYTHON'S FLYING CIRCUS** *Virgin*
40 **OVER THE NET** *Genias*
50 **PANG** *Ocean*
38 **POWERMONGER** *Electronic Arts*
[illegible] **SAINT DRAGON** *Sales Curve*
52 **SAVAGE EMPIRE** *Origin/Mindscape*
42 **SUBBUTEO** *Electronic Zoo*
[illegible] **THE SPY WHO LOVED ME** *Domark*
46 **TORVAK THE WARRIOR** *Core*
36 **WING COMMANDER** *Origin/Mindscape*


## SU CONSOLE pagine 72-74


72 **DR. MARIO** *Nintendo*
74 **GAUNTLET** *Tengen/Mindscape*
[illegible] **IMPOSSIBLE MISSION** *US Gold*
76 **SUPER MONACO GRAND PRIX** *Sega*


## SU CD pag 67


67 **FUOCO A VOLONTA'** *Jane'S CDROM Year*

Non è un quadro di Russeau ma una schermata di *Savage Empire*.

*Bat*: atmosfere da Philip K. Dick, alieni, robot, sesso. Uno splendido gioco dalla grafica ispirata ai fumetti di Moebius e Druillet a pag 48-49

Un uomo con il Vietnam nella testa. A pag 27 Matthew Stibbe spiega come ha ricreato la giungla del Vietnam su computer.

## IN EDICOLA LO SPECIALE CONSOLE

**Natale** tempo di regali. E anche noi di K abbiamo voluto rispettare la tradizione. Per questo, dal mese di dicembre troverete in edicola, a fianco della vostra immancabile rivista preferita, anche un supplemento interamente dedicato al fenomeno del momento: le CONSOLE.

Nello speciale troverete tutto quel che vi serve per decidere qual'è il regalo più adatto da fare alla vostra console in occasione di questo Natale. Infatti, le 64 pagine dello speciale saranno piene di recensioni che trattano i migliori giochi disponibili al momento, per tutte le console vendute in Italia. Il Sega Master System, il Nintendo, il Lynx, il Gameboy, il Megadrive e il C64GS, insomma tutto quanto c'è di meglio. E in più, le schede per aiutarvi nella scelta dell'acquisto delle console.

Siamo sicuri che avete capito che è un supplemento da non perdere, vero?


USPI Rivista associata all'Unione Stampa Periodica Italiana

Pubblicazione periodica mensile.
Autorizzazione Tribunale di Milano
n729 del 14/11/1988

**EDITORE**
GLENAT ITALIA
via Ariberto 24 20123 MILANO
Tel: 02/8361335

**REDAZIONE**
Studio Vit
via Aosta 2 20155 MILANO
Tel: 02/ 33100413'
Fax: 02/ 33104726
Videotel Mbx: 013172662

**CONCESSIONARIA PUBBLICITA'** L.T. Avantgarde
via A.Villa 12 20099 Sesto San Giovanni
Tel: 02/2423547

**DIRETTORE RESPONSABILE** Riccardo Albini

**CAPO REDATTORE** Alberto Rossetti

**SEGRETARIA DI REDAZIONE** Franca Badioli

**REDAZIONE** Giorgio Baratto, Vincenzo BerettaGianfranco Brambati, Marco Bill Vecchi

**COLLABORATORI** Mariella Di Stefano, Alessandro Diano, Iur, Marco Andreoli, Steve Cooke, Rik Haynes, Danilo Lamera, Aurelio Martegani, Luca Massaron, Paolo Paglianti, Corrado Parascandalo, Fabio Rossi, Tiziano Toniutti, David Upchurch

**GRAFICA E IMPAGINAZIONE ELETTRONICA**
Maria Montesano

**CONSULENZA EDITORIALE DTP** Benedetta Torrani

**FOTOLITO** Graphic Service (MI)

**FOTOCOMPOSIZIONE** Typing (MI)

**STAMPA** Arti Grafiche Perissi (Vignate, MI)

**DISTRIBUZIONE** SO.DI.P./ Angelo Patuzzi (MI)

**ABBONAMENTI**
Abbonamento annuo: L. 45000 per 11 numeri.
Spedizione in abbonamento postale, gruppo III/70 - Milano.
Pagamento a mezzo conto corrente postale n.50142207, oppure a mezzo assegno/vaglia postale intestati a: GLENAT ITALIA via Ariberto 24 20123 MILANO
Tel: 02/8361335

**ARRETRATI**
Arretrati: L. 10000 (rivolgersi all'editore)



© Studio Vit
K utilizza in esclusiva testi e foto della rivista ACE su licenza della EMAP IMAGES (UK)
Nessuna parte di questa rivista può essere riprodotta senza autorizzazione.


http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

In senso orario: *Lupo Alberto*, *Over the Net* e *I Play 3D Soccer*

## L'ITALIA S'È DESTA

**In questo numero trovate le recensioni di tre giochi prodotti da case di software nostrane che hanno ottenuto voti superiori all'800, il che vuol dire - secondo il nostro sistema di valutazione - che si tratta di "giochi superbi ma forse privi di quello spessore che li rendono interessanti per mesi o anni". E se ne stanno accorgendo anche all'estero. *Commodore User*, la nota rivista inglese di giochi per Amiga, ha assegnato a *Bomber Bob* della Idea un 88%; mentre *World Cup 90* della Genias ha raggiunto l'ottavo posto della classifica di vendita di giochi su cassetta per C64 del Virgin Games Centre di Londra. Insomma, l'Italia s'è desta. Ora non ci resta che attendere il primo K-Gioco *made in Italy*.**

# SOMMARIO

## DA GIOCARE


24 **GOLDEN AXE**
Anteprima esclusiva della conversione del famoso coin-op della Sega.

35 **PROVE SU SCHERMO**
***Natale alla grande***: quanti K-Giochi questo mese, provate a contarli...

67 **CD DI GUERRA**
Informazioni militari su CD-ROM

69 **NUOVE VERSIONI**
Le ultime versioni per il ***vostro*** computer

79 **TRICKS 'N' TACTICS**
Consigli e trucchi, a cura del puntiglioso Paglianti


## SPECIALI


12 **K DALLA A ALLA Z**
Secondo compleanno di K: ripercorriamo gli *scoop* della vostra guida al divertimento elettronico

14 **LE CONSOLE PER NATALE**
Guida all'acquisto delle console disponibili sul mercato italiano

16 **BYTE E INCHIOSTRO DI CHINA**
Videogiochi e fumetti, parte seconda.

21 **UOMO RANA**
Intervista a Peter *Populous* Mollineux, il boss della Bullfrog, per intenderci.

27 **LA NASCITA DI 'NAM**
Matthew *Imperium* Stibbe in una Saigon al silicio.

31 **NELLA TANA CANADESE**
Alla scoperta del nuovo gioco della Ready Soft

76 **ANIMATION STUDIO**
Animare come fannoalla Disney, o quasi...

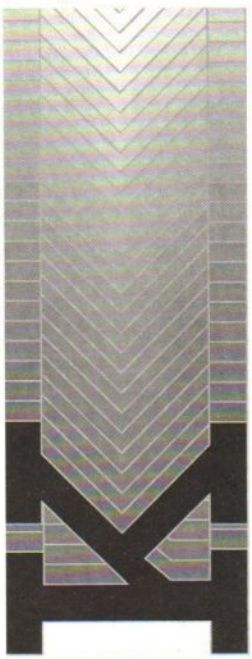

## REGOLARI


8 **K NOTIZIE**
*Last Ninja III* e altre novità dal mondo del divertimento elettronico

87 **K-BOX**
***Brambo's*** e i lettori, un rapporto d'amore e odio

91 **PAGINE GIALLE**
Le pagine tecniche di K vi parlano di un digitalizzatore e di un nuovo gioco di ruolo.


◀ *Animation Studio*, il programma della Disney Software per fare animazioni. La prova è a pag 76



DICEMBRE 1990

## ROGUE ALL'ATTACCO

**K torna sull'argomento dei videogiochi e fumetti. Dopo Lupo Alberto e RanXerox sono in arrivo Judge Dredd, Hagar il Vichingo e l'Uomo Ragno a completare questa invasione di "nuvole parlanti". A pag 16-17**

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

OPINIONE Comunicazione Integrata

NUOVI CPC 464 PLUS - CPC 6128 PLUS - GX 4000

# I PIÙ NUOVI DEL MONDO!

## ALTRO CHE SEMPLICI VIDEOGIOCHI...

A partire da

**249.000**

iva inclusa

Finalmente sono arrivati i fantastici megagames Amstrad! Veri computer da fare impallidire tutti gli altri videogiochi.
Adesso puoi scegliere fra la Superconsolle GX 4000 a cartucce ROM (249.000) o il CPC 464 PLUS a cassette; oppure il CPC 6128 PLUS a dischetti da 3".
Gioca su veri computer, lascia indietro gli altri; e le cassette Amstrad che hai già vanno sempre bene!
Tempo di regali, tempo di Amstrad!
**Li trovi qui**
presso tutti i rivenditori Amstrad.
Cercali su Amstrad Magazine in edicola, (oppure telefona a Pronto Amstrad. 02/26410511.)

Cognome _____
Nome _____ Età _____
Via _____
_____ N. _____
Cap _____
Città _____

AMSTRAD

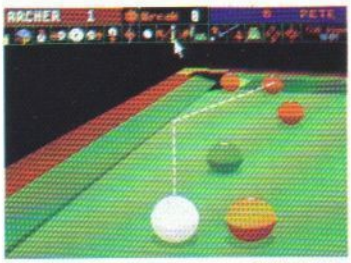
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



# TUTTI IN BUCA

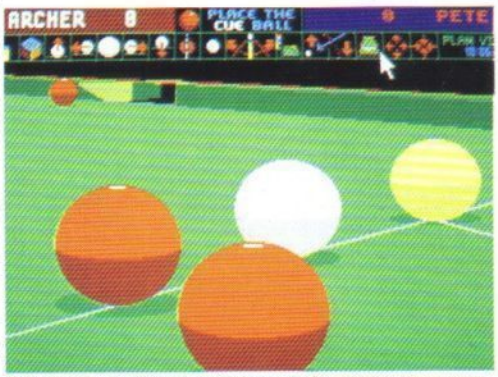



A 25 frame al secondo, il nuovo simulatore di biliardo di Archer Maclean è perfino più veloce dei tiri dello "Scuro".

Archer Maclean, l'ormai veterano programmatore di *Dropzone* e *IK+*, ha volto la sua attenzione al mondano sport del biliardo... e sta producendo uno dei migliori simulatori di stecca mai visti.

Maclean sta dando gli ultimi ritocchi al suo gioco che, al momento, non ha ancora un nome, e che dovrebbe essere realizzato nei prossimi mesi per tutti i formati a 16-bit sotto etichetta Virgin/Mastertronic

Il nuovo capolavoro di Maclean utilizza la grafica in 3D a poligoni solidi più veloce che abbia mai girato su un ST, con movimenti di 25 frame al secondo. Includerà inoltre una miriade di opzioni di gioco e di visuale, compresa un particolare "undo" che permetterà di ritentare il tiro e realizzarne di spettacolari. Occhio alla recensione completa sui prossimi numeri di K.




E per coloro che sono daltonici un consiglio... compratevi un paio di occhiali, non sapete cosa perdete.

## NOVITA' COKTEL

La ditta francese Coktel Vision, famosa oltralpe e presto anche in Italia per i suoi programmi educativi, ha presentato cinque nuovi giochi che dovrebbero giungere nel nostro paese tra la fine del 1990 ed i primi mesi del '91.

*No Exit* è un classico picchiaduro "one-on-one" che vede due avversari affrontarsi in duello a colpi di arti marziali. La novità del gioco è rappresentata dalla presenza di "power-up" che permettono ai personaggi di trasformarsi in mostri: meduse, occhi fluttuanti e orchi malvagi si scambiano colpi micidiali su ST, Amiga, PC e Amstrad.

*Baba-Yaga* è un'avventura fantasy sul modello Sierra-on-Line studiata per i bambini dai cinque agli otto anni. Nei panni dell'eroe di una fiaba il giocatore deve sconfiggere il malvagio di turno e recuperare un prezioso oggetto magico. Un editore di trama permette la creazione di un numero altissimo di avventure differenti.

In *Coguar Force* ritorna il mito di James Bond. Il gioco è una miscela di picchiaduro, simulatore di volo, "Hang-On" e "Powerboat". Le sequenze, che vedono il protagonista muoversi per lo schermo, utilizzano il sistema AHCA (Advanced Human Calculated Animation), grazie al quale il protagonista si muove con il realismo di un cartone animato. L'unione tra sequenze in terza persona e sequenze in prima persona (quando ci si trova a bordo dei diversi mezzi) è innovativa e rappresenta il principale punto di interesse del programma. Per ST, Amiga e PC.

*Geisha* è un gioco "per adulti" con un sottofondo erotico molto spiccato (lo sappiamo che i lettori sotto i quindici anni si precipiteranno subito a comprarlo!). Una bellissima ragazza viene rapita da uno scenziato creatore di robot quasi perfetti. C'è bisogno di qualcuno che insegni loro cosa significa amare... Giappone moderno, atmosfera cyberpunk e sottogiochi nei quali si comandano astronavi dalla forma per nulla vaga... Il gioco è disponibile per Amiga, ST e PC.

Infine *Galactic Empire* vi vede indagare su un pianeta dove è inispiegabilmente in corso una violenta guerra civile. La grafica è in 3D a poligoni pieni "a là" *Infestation*. Il pianeta è popolato da numerose forme di vita animale aliena, tutte molto ben caratterizzate.

## IL MONDO È PICCOLO

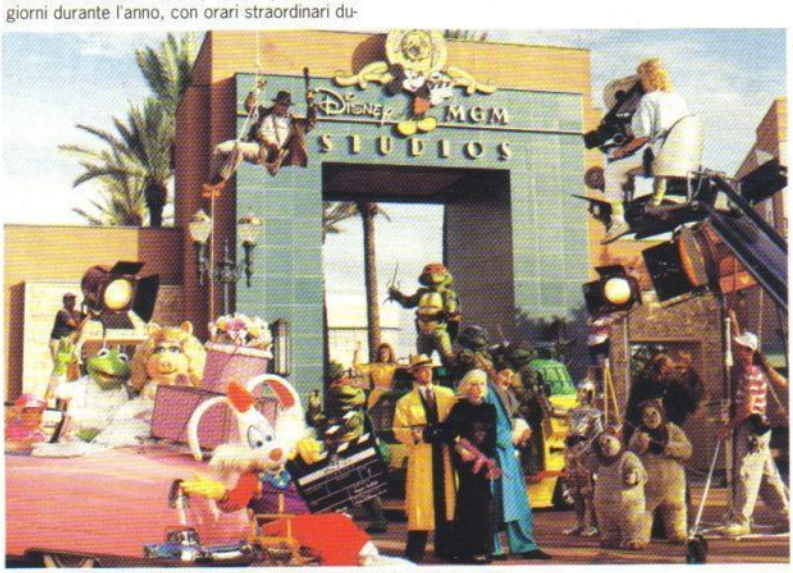
I set Adventure di *Tesoro, mi si sono ristretti i ragazzi* è una delle ultime attrazioni del Disney-MGM Theme Park in Florida.

"Porta il pubblico a vivere nel mondo lillipuziano del successo del 1989 *Tesoro, mi si sono ristretti i ragazzi*," dicono alla Disney, "Torreggianti fili d'erba alti fino a 3 metri, immensi animali da giardino e colossali innaffiatori rendono nani tutti i visitatori di taglia normale."

I tre World Theme Park della Walt Disney, tutti con sede in Florida, sono aperti tutti i giorni durante l'anno, con orari straordinari durante l'estate e gli altri periodi di vacanza.

Per avere informazioni generali Theme Park della Disney, è sufficiente scrivere a: Guest Letters Department, PO Box 10040, Lake Buena Vista, Florida 32830-0040, USA in inglese naturalmente.

Un a piccola curiosità: esistono più di 11000 posti per passare la notte in tutto il regno delle vacanze della Disney.




Salutate le Turtles e rimpicciolitevi alle dimensioni di una mosca nel Walt Disney World!



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

# LA SYSTEM 3 TRIPLICA!!!

## *Last Ninja* arriva alla sua terza versione, sarà l'ultima?

La serie di *Last Ninja* ha avuto, forse, più riconoscimenti per la grafica e per la giocabilità di qualsiasi altro gioco originale per C64. Era dunque logico aspettarsi un seguito delle prime due acclamatissime "puntate" del terribile guerriero vestito di nero.

*Last Ninja III* è stato realizzato a seguito di due anni di lavorazione, e mantiene lo stile di gioco dei suoi predecessori, anche se è stato, ove possibile, migliorato sensibilmente per renderlo il più riuscito della serie.

Naturalmente sono rimasti i combattimenti, gli enigmi da risolvere, gli oggetti da raccogliere e le zone da esplorare, ma è stato aggiunto il fantomatico nemico di fine livello che mancava nelle due prime versioni. L'azione ci riporterà alle origini del potere spirituale dei ninja: un tempio buddista del Tibet.

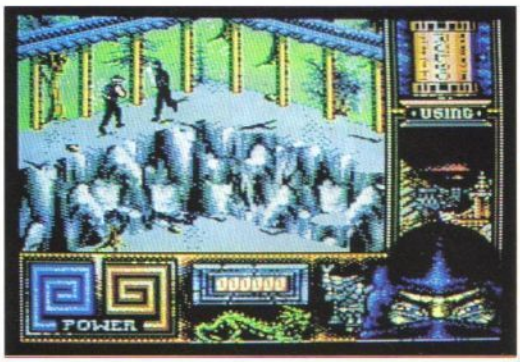
Effettivamente realizzare un nuovo *sequel* di *Last Ninja* poteva non essere una cosa tanto semplice; bisognava migliorare un prodotto che, a detta di molti era, già perfetto. A quanto pare, e stando a quello che ci ha riferito la System 3, lo scopo è stato raggiunto rendendo il terzo episodio della serie il più giocabile e il più accattivante dei tre.

I livelli da esplorare sono 5, ed ognuno rappresenta una stanza del tempio, che a loro volta sono rappresentate da simboli elementari: fuoco, acqua, vento e aria. Alla fine di ogni livello, ad aspettarci, ci sarà un cattivissimo Shogun che vorrà, per il nostro "bene", impedirci di proseguire nell'avventura. I nemici che si potranno incontrare nel corso di ogni livello sono di dieci tipi differenti, ognuno con caratteristiche proprie e maestro nell'uso di una specifica arma. Riuscire a sconfiggerli utilizzando le loro stesse armi vi consentirà di guadagnare più punti.

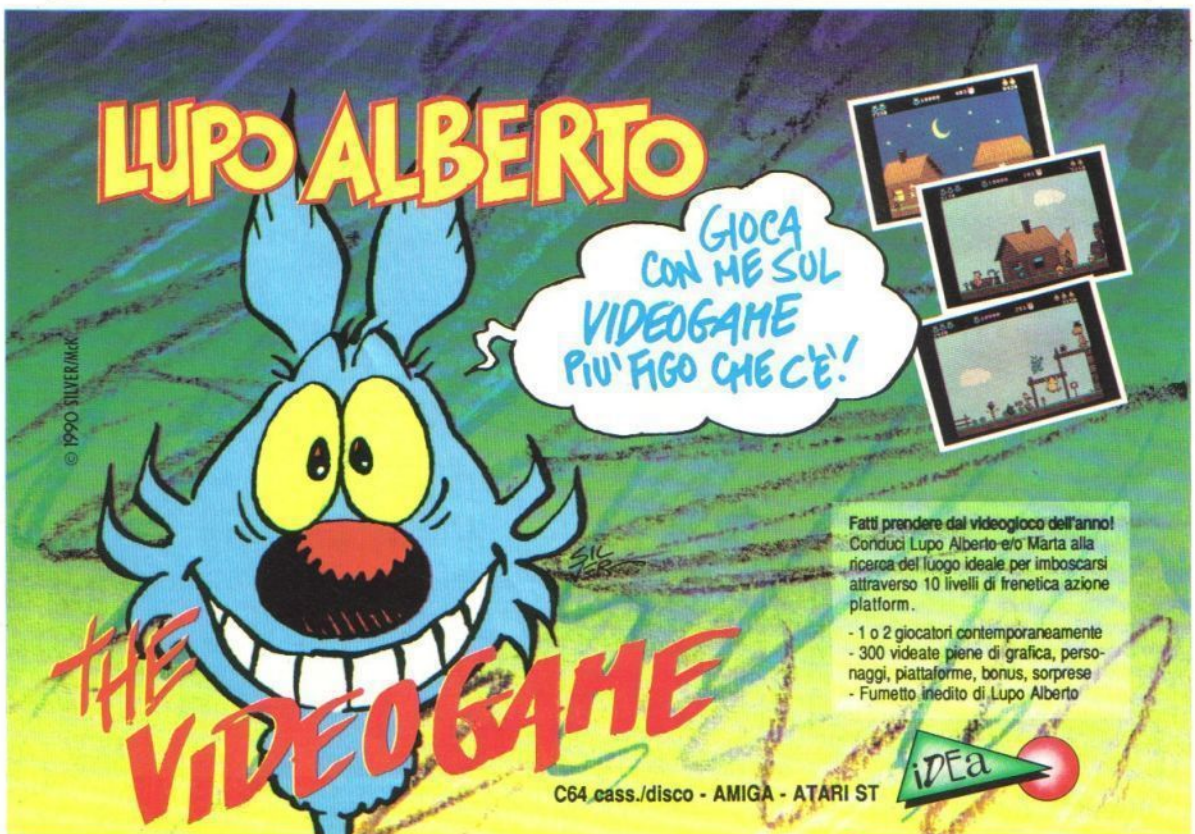
Eccoci dunque a quella che potrebbe essere l'ultimo gioco della serie, ma non possiamo ancora esserne sicuri, chiaramente la System 3 vuole sfruttare il potenziale del caro ninja il più possibile: un limpido esempio è dato dalla realizzazione di *Ninja Remix* e di conseguenza può darsi che le avventure del combattente mascherato non finiscano a questo terzo appuntamento. D'altronde in un momento in cui le case di software fanno di tutto per accaparrarsi licenze esclusive, possiamo dire che *Last Ninja* sia di per sé un'ottima licenza creata dal nulla.

Il gioco dovrebbe essere nei negozi per la fine di Novembre, e il prezzo sarà di 19.500 lire per la versione 8-bit in cassetta, e di 25.000 per quel che riguarda la versione C64 disco. È prevista anche la versione per 16-bit, che dovrebbe essere pronta tra non molto.

Il Ninja è ritornato, riuscirete a resistergli?



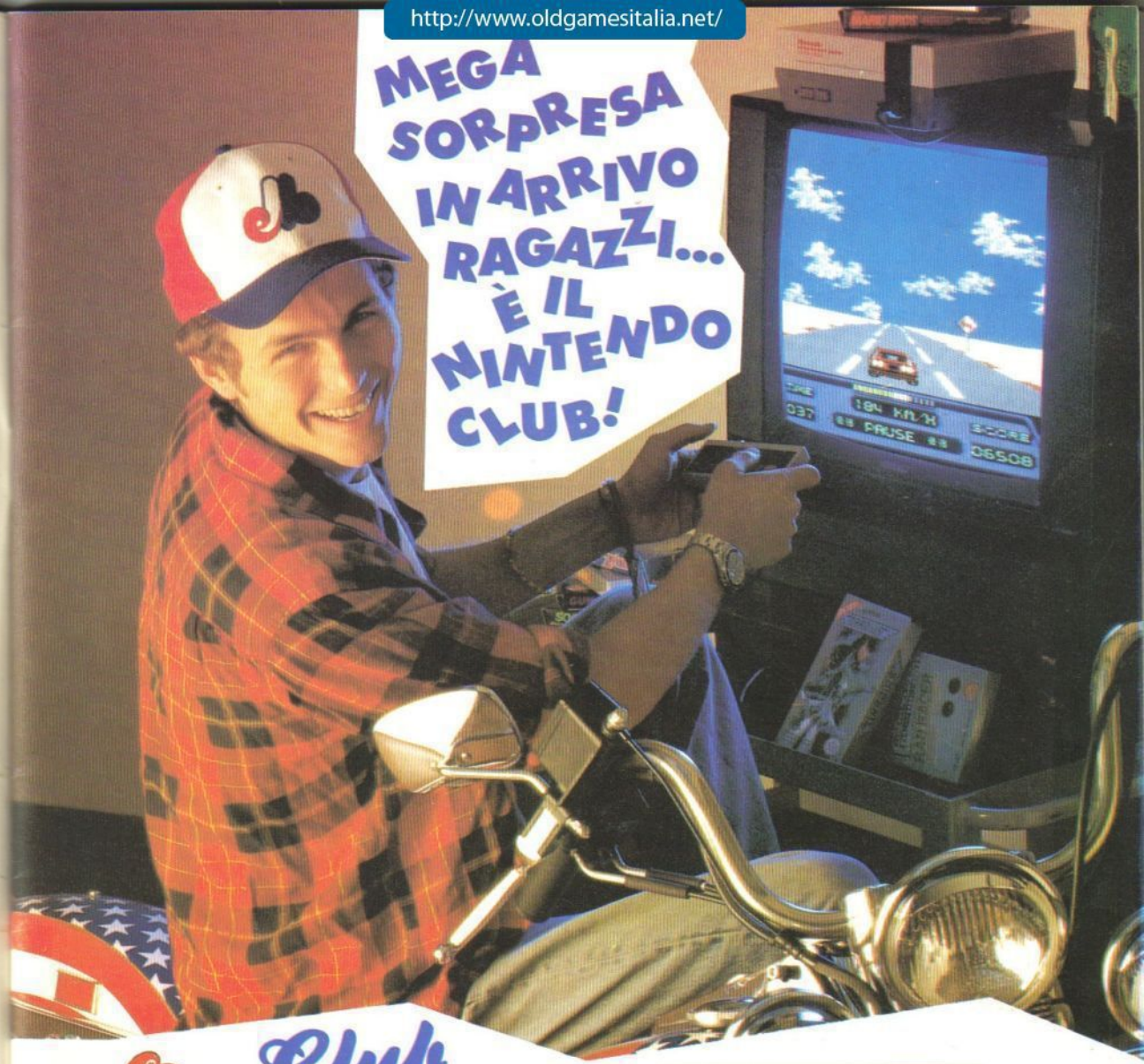

**Cambiano gli scenari ma il ninja deve sempre dimostrare la sua abilità. Questa volta la sua sfida fatta di enigmi e combattimenti si svolge tra le mura di un tempio buddista nel Tibet.**




http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/




# Club Nintendo®

Ragazzi, il Nintendo Club è qui. È divertente, è tosto, é carico di sorprese. E solo se diventate soci, potrete ricevere a casa l'esclusivo Nintendo Magazine. La rivista ufficiale del club che vi dà le dritte per risolvere i giochi, migliorare gli scores e tutte le informazioni sulle ultimissime novità. Il fantastico mondo Nintendo vi aspetta, insieme a migliaia di altri Nintendomaniaci!
E voi che state aspettando?
Il Nintendo Club sta per dilagare: fatevi soci!

**★ LA NINTENDOMANIA DILAGA. ★**

**Per iscriverti al Nintendo Club, invia il coupon a: CLUB NINTENDO c/o CEMIT - Casella Postale 1140 - N. 10100 - TORINO. Riceverai in omaggio il 1° numero del Nintendo Magazine.**

NOME _____ COGNOME _____
VIA _____ CITTÀ _____
CAP. _____ DATA DI NASCITA _____
TELEFONO _____

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



# PROGETTI GENIALI

Quei "geniacci" della Genias si preparano a invadere il mercato con nuovi titoli.

I tre nuovi prodotti che vedranno la luce nei prossimi mesi spaziano tra gli argomenti più diversi. Si comincia con *Tilt* un puzzle game sullo stile di *Pipemania*, *Tetris* e via dicendo, che vede protagonista la tanto sfruttata quanto amata **palla** che deve districarsi in un mare di labirinti. Poi si passa a *Profezia* che ci riporta al mondo degli adventure, anche se è piuttosto insolito. La profezia cui fa riferimento il titolo del gioco è quella realmente esistita, e temuta, del "mille non più mille", cioè della fine del mondo che sarebbe dovuta coincidere con lo scadere della mezzanotte del 31 dicembre dell'anno 999. Il giocatore dovrà impedire che tutto ciò avvenga, e lo dovrà fare attraverso delle risposte e dei comportamenti che gli verranno forniti a seconda delle situazioni che dovrà affrontare. Si va da un minimo di 3 scelte ad un massimo di 9. Riccardo Arioti della Genias ci ha assicurato che il gioco avrà un'infinita varietà di soluzioni, il che promette ore ed ore di divertimento. L'ultima novità si chiama *Warm up* che, come gli amanti delle corse dovrebbero già aver intuito, si riferisce al magico mondo della Formula 1. Sarà possibile scegliere tra due tipi di modalità di gioco: Arcade, cioè semplicemente correre senza tanti problemi, o Manageriale, decidendo l'assetto della vettura e gareggiare cercando di "creare" una monoposto altamente competitiva. Sono compresi tutti i circuiti del campionato '91, il che si suppone che preannunci che il nostro computer ne vedrà delle belle.

Le versioni previste sono solo per Amiga e PC compatibili per quel che riguarda *Profezia*, mentre per *Tilt* e *Warm up* saranno comprese anche quelle per Atari ST e C64. Una piacevole sorpresa è costituita dal prezzo dei giochi, che sarà di 20.000 lire per le versioni a 16-bit, di 15.000 per quelle a 8-bit, tranne nel caso di *Warm up* che salirà a 29.000 e 20.000 rispettivamente per 16 e 8-bit.

# KICK OFF: LA TELENOVELA INFINITA.

Il miglior gioco di calcio fin'ora realizzato su home computer (almeno nelle versioni a 16-bit) è senza dubbio *Kick Off*, ma ora si sta proprio esagerando.

Non bastava più *Kick Off 2*, vero capolavoro di Dino Dini, adesso nei negozi è apparso anche *Kick Off 2 Espanso* per Amiga. Da notare che il termine "Espanso" si riferisce quasi esclusivamente al fatto che sfrutta 1Mb di memoria, perché per ciò che riguarda le migliorie apportate altro non sono che ma presenza dell'arbitro e dei guardalinee, e la possibilità di realizzare rovesciate.

Chi pensava che la ANCO non sfruttasse più di tanto la scia del successo, sbagliava spudoramente. Infatti per Natale dovrebbe già essere disponibili i primi data disk per KO2.

Il primo della serie si chiamerà *Final Whistle*, che aggiungerà 4 nuovi campi a quelli già esistenti che saranno: Wembley, Ghiacciato, Fangoso e il fantomatico Non-League. Oltre a questo Dino Dini ha modificato il tiro da calcio d'angolo, migliorato le rimesse e i calci di rigore, un nuovo modo di giocare in due nella stessa squadra e aggiunto un nuovo attributo per i giocatori.

Gli altri data disk in preparazione comprenderanno: *Winning Tactics*, nuove tattiche di gioco da utilizzare con *Player Manager* o *Kick Off 2*; *Return to Europe*, che permetterà di ricreare le tre competizioni per club europee, Coppa dei Campioni, Coppa Coppe e Coppa Uefa; e *Giants of Europe* che conterrà le migliori squadre europee su un solo disco.

Insomma dobbiamo proprio dire che più che un fischio finale, questo della ANCO, è un calcio d'inizio.

# NINTENDO CLUB

Eh sì, la Nintendomania dilaga. Non vogliamo dire che la nuova canzone di Jovanotti sia riferito alla console a cui Lorenzo Cherubini presta la sua immagine pubblicitaria, ma comunque che i possessori di Nintendo stiano aumentando è un dato di fatto.

Tanto è vero che la Mattel ha deciso di aprire il *Club Nintendo*. Ci si potrà iscrivere spedendo la cartolina disponibile presso tutti i rivenditori Nintendo e si riceverà la rivista del club che uscirà a cadenza bimestrale. L'iscrizione costa 15.000 e oltre alla rivista del club, concede sconti su abbonamenti annuali ad altre riviste (Airone, TuttoMoto, Superbasket, Scienza&Vita), sull'acquisto di biciclette Atala e agevolazioni per le iscrizioni a corsi d'Inglese presso i centri Wall Street.

Insomma la Nintendomania dilaga... con tutto quel che ne consegue.

point B.C.S.

Via Montegani, 11 - 20141 MILANO

Commodore 64 con registratore L. 320.000 • Amiga 500 con garanzia originale L. 750.000
Amiga 2000 con garanzia originale L.1.650.000
importazione diretta PC XT e AT
*IL PIU GRANDE ASSORTIMENTO DI GIOCHI ORIGINALI*
Spedizioni in contrassegno in tutta Italia

Tel. 02/84.64.960 - Fax 02/89.50.21.02

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

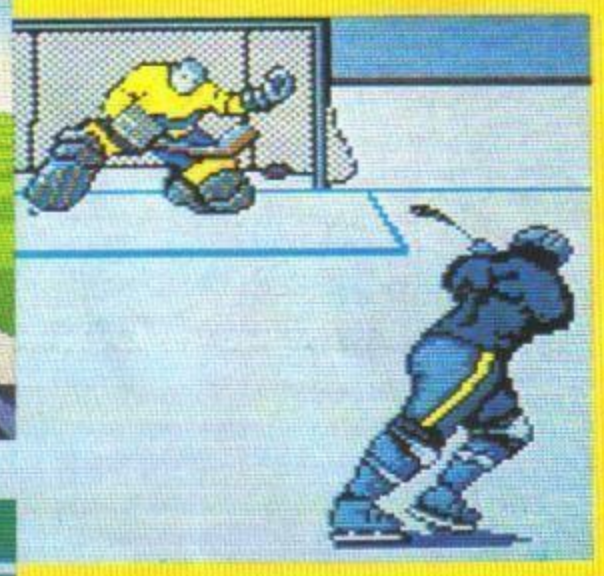
SUPPLEMENTO a K n° 23 DICEMBRE 1990 L5000

# K SPECIALE CONSOLE

MACCHINE · RECENSIONI · ANTEPRIME

Spedizione in Abb. Post. Gruppo III/70

**38 RECENSIONI**
**26 ANTEPRIME**

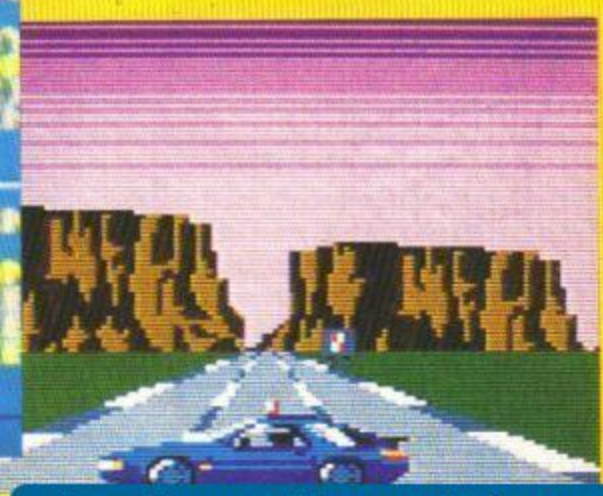


## MEGADRIVE
super hang-on • cyberball • golden axe

## LYNX
electrocop • blue lighting

## NINTENDO
batman • tetris • blades of steel • silent service

## SEGA
super monaco GP • impossible mission • paperb… • batman • qix • alleyway



**QUESTO MESE IN EDICOLA**

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

# SoftMail

Il n° 1 della vendita per corrispondenza di programmi originali per computers

## Accessori

*Accessori per il mouse tel.*
Baseboard (0k) 299.000
*Per espandere A500 fino a 6Mb*
Digi-droid 179.000
*Dischetti e vaschette tel.*
Espansione RAM A500 199.000
*512K, clock e calendario*
Future sound Amiga 500 300.000
*(digitalizzatore audio stereo)*
Interf. MIDI 500/2000 49.000
Joy. Adv. Gravis IBM 99.000
Joy. Analog plus IBM 75.000
Joy. Cavo prolunga 29.000
Joy. Maxx Amiga/ST 199.000
Joy. Maxx IBM 199.000
Joy. Tac 50 39.000
*Cloche per Flight Simulator & Co.*
Joy. Speedking IBM PC 89.000
*Con scheda a due porte*
Mouse per Amiga tel.
Mouse 280 DPI (Amiga, ST) 125.000
*con tappetino e portamouse*
Minigen (pal) 499.000
*Genlock professionale*
Portadischetti 3" (100) 25.000
Portadischetti 5" (90) 28.000
Safeskin A500 49.000
Sound blaster IBM 399.000
*scheda musicale comp. AdLib*

## Libri, hints & tips

Add: dragons of flame 19.000
Add: secret of silver 19.000
Amiga dos quick ref. 29.000
Conquest of Camelot 19.000
Flight s: take off 29.000
*Consigli anche per FS 4.0*
Il man. hardware Amiga 76.000
Loom 25.000
Search for the king 19.000
Ultima VI 19.000

## CBM 128 (disco, 128k, 80 col.)

*GEOS tutta la serie tel.*
Newsmaker 128 69.000
Sketchpad 128 69.000
Spectrum 128 75.000
Super disk utilities 75.000

## CBM 64/128 (cassetta)

Add: dragons of flame 25.000
Adidas champ. football * 19.500
Back to the future II 19.500
Days of thunder tel.
Dick Tracy * 19.500
Donald's alphabet * tel.
Dragons kingdom ° 19.500
Flimbo's quest 19.500
Intern. 3d tennis * 19.500
Kick off II * 19.500
Lotus espirit turbo 29.000
Midnight resistance 19.500
Moonshadow ° 19.500
Mystere ° 19.500
Pipemania * 19.500
S.E.U.C.K. * 25.000
Satan 19.500
Sly spy 19.500
Subbuteo * 19.500
Teenage mutant... tel.
The amazing Spiderman * 19.500
The champ * 19.500
Time machine 19.500
Total recall tel.
Turrican 19.500
Ultimate golf * 19.500
World cup comp. * 21.000
*Kick Off, Tracksuit Mgr, GI, Hot Shot*
World cup 90 ° 19.500

## CBM 64/128 (disco)

Add: champ. Krinn 59.000
Add: dragons of flame 29.000
Add: war of lance 59.000
Add: secret of silver 59.000
Adidas champ. football * 25.000
Back to the future II 25.000
Basketball 29.000
*Data disks tel.*
Buck Rogers 59.000
Days of thunder * tel.
Dick Tracy * 25.000
Donald's alphabet * tel.
Dragons kingdom ° 25.000
Duck tales (USA) 39.000
Elvira tel.
Epyx 21 35.000
*21 giochi sportivi Epyx*
Escape from planet 25.000
Flimbo's quest 25.000
F16 combat pilot * 49.000
*GEOS tutta la serie tel.*
Goofy's railway * tel.
Intern. 3d tennis * 25.000
Intern. team sports 29.000
*5 giochi sportivi*
Kick off II ° 25.000
King's bounty 49.000
Lotus espirit turbo 29.000
Moonshadow ° 25.000
Mickey's runaway zoo * tel.
Midnight resistance 25.000
Mystere ° 25.000
Omega 29.000
Panzer battles 49.000
Pascal super 99.000
Pipemania * 21.000
Player manager ° tel.
S.E.U.C.K. * 25.000
Satan 25.000
Scenery disk Hawaiian 39.000
Search for Titanic 35.000
Shadow warrior 25.000
Sim city 1.1 49.000
Sly spy 25.000
Snowstrike 25.000
Storm across Europe 59.000
Subbuteo * 25.000
Teenage mutant... tel.
The amazing Spiderman * 25.000
The champ * 25.000
Time machine 25.000
Total recall tel.
Ultima trilogy 49.000
Ultimate golf * 25.000
World cup comp. * 21.000
*Kick Off, Tracksuit Mgr, GI, Hot Shot*

**Naturalmente questo è solo un "piccolo" elenco dei prodotti presenti nel nostro listino: attualmente sono più di 2.000!**
**Se vuoi ricevere gratuitamente e senza impegno di acquisto il nostro catalogo a colori completo scrivi o telefona all'indirizzo riportato nel buono d'ordine!**

World cup 90 ° 25.000

## Commodore 64/128 (Cartuccia)

Last ninja III tel.
Nightbreed - action tel.
Robocop 2 * tel.
Shadow of the beast tel.
Wrath of the demon tel.

## Amiga

A-Max II tel.
A-10 tank killer tel.
Accolade in action 69.000
*Contiene: 4th & inches, Fast break, GP Circuit, Blue Angels*
Add: assistant vol.2 59.000
Add: champions of Krinn 79.000
Add: dragons of flame 69.000
Add: dragonstrike 69.000
Add: pool of radiance 69.000
Adidas champ. football 29.000
Amiga vision 220.000
AMOS game creator 125.000
*nuova vers. 3 dischi+RAMOS*
Amos demo disk 5.000
Awesome * 69.000
*Contiene maglietta*
Back to the future II * 49.000
Bandit kings of ancient China tel.
*Basketball: data disk tel.*
Battlemaster 59.000
Billy the kid tel.
Bomber Bob ° 29.000
Bride of robot (VM18) 69.000
Bridge 6.0 79.000
Buck Rogers tel.
Budhokan 59.000
Cadaver 49.000
Captive * 45.000
Centurion tel.
Chaos strikes back tel.
Chronoquest II 69.000
Cross-dos 4.0 65.000
*Per trasferire dati a IBM PC*
C1-text v3.0 ° 89.000
Days of thunder * 49.000
Deluxe video III 199.000
Dev pack 2.14 ° 120.000
Dick Tracy * tel.
Dick Tracy: print kit tel.
Donald's alphabet * tel.
Dragon's lair II 80.000
*512k, 5 dischi, install. HD*
Dragons breath ° 49.000
Dragons kingdom ° tel.
Driving force 39.000
*6 diverse gare su strada*
Duck tales (USA) 59.000
Emily Huges soccer tel.
Escape from planet 29.000
Femme fatale (VM18) 59.000
*Data disk tel.*
Flight of the intruders tel.
Flimbo's quest 29.000
Front line 29.000
F-19 stealth fighter 69.000
F16 falcon: mission 2 39.000
Goofy's railway * tel.
Guerilla in Bolivia ° 29.000
Hard ball II 59.000
Harley Davidson 49.000
Heart of the dragon 79.000
Herewith the clues! * 29.000
Hockey league simulator 79.000
Imperium 59.000
Intern. 3d tennis * 32.000
Ivanhoe 49.000
Jet instrumental trainer 150.000
K.Daglish manager * 49.000
K.Daglish match * 49.000
Kaiser tel.
Kick off II ° (1Mb) 49.000
Killing game show 49.000
King quest IV (1Mb) 79.000
Last ninja II 49.000
Leisure suit larry III 69.000
Life & death tel.
Logo (linguaggio) 175.000
Loom 69.000
Lost dutchman mine 29.000
Magic fly 59.000
Manhunter II (1Mb) 79.000
Mickey's runaway zoo * tel.
Midnight resistance 29.000
Midwinter 69.000
Might & magic II 69.000
Neuromancer (1Mb) 59.000
Murder * 29.000
M1 tank platoon tel.
Nightbreed - action tel.
Nightbreed - interactive 29.000
Operation spruance tel.
Over the net ° 29.000
Overrun 79.000
Page stream 2.0 399.000
Personal fonts maker ° 99.000
Pipemania * 29.000
Pirates ! 59.000
Pixel 3D 135.000
Player manager * 39.000
Pro clips 99.000
Quarterback 4.0 99.000
Red storm rising 59.000
Robocop 2 * tel.
Rorke's drift 59.000
Satan 29.000
Scenery disk starter set 89.000
*Contiene: 7, 11 & Japan*
Second front 69.000
Shadow of beast 2 69.000
*con maglietta*
Shadow warrior 29.000
Sim city 1.2 (512k,1Mb) 65.000
Sim city: terrain editor 35.000
Sly spy 29.000
Snowstrike 29.000
Soccer challenge 49.000
Space ace (512k, 4 dischi) 80.000
Storm across Europe 69.000
Strike aces 79.000
Subbuteo * 49.000
Supremacy * 59.000
Team yankee * 49.000
Team yankee demo disk 5.000
Teenage mutant... tel.
The amazing Spiderman * tel.
The animation studio * 235.000
The gold of the Aztec * 29.000
The lost patrol 49.000
The plague 39.000
The spy who loved me * 29.000
Their finest hour 49.000
Thunderstrike 59.000
Total recall tel.
Ultima V 49.000
Ultimate golf 39.000
Ultimate hint kit disk 49.000
*Consigli e mappe per oltre 50 giochi*
Ums II tel.
Unreal 59.000
Virus killer 3.1 * 39.000
Vista 150.000
Voodoo nightmare tel.
Vulcan 29.000
White death (1Mb) 99.000
World cup 90 ° 29.000
*Adattatore per 4 joysticks, ordinabile solo insieme al programma* 19.500
World cup compilation * 29.000
*Kick Off, Tracksuit Mgr, Intern. Soccer*
Wolfpack tel.
Wings (1Mb) 49.000
Wings (512K) 49.000
Wrath of the demon tel.
Wrath of the demon demo 5.000
688 attack sub 59.000

## Atari ST

Cadaver tel.
Captive * 45.000
Dick Tracy * tel.
Dick Tracy: print kit tel.
Donald's alphabet * tel.
Dragon's lair 80.000
Dragons breath ° 49.000
Front line 29.000
Future wars ° 29.000
F-19 stealth fighter 69.000
F16 falcon: mission 2 39.000
Harley Davidson 49.000
Herewith the clues! * 39.000
Intern. 3d tennis * 32.000
It came from the desert tel.
Lancaster * 25.000
Magic fly 59.000
Pipemania * 29.000
Robocop 2 * tel.
Shadow warrior 39.000
Sly spy 39.000
Soccer challenge 49.000
Space ace (512k, drive 2F) 80.000
Subbuteo * 49.000
Team yankee * 49.000
Teenage mutant... tel.
The amazing Spiderman * tel.
Turrican 29.000
Voodoo nightmare tel.
World cup - Italia 90 29.000

## Ms/Dos (Disco 3")

Add: dragonstrike 69.000
Add: war of the lance 69.000
Battlechess II 69.000
Buck rogers 79.000
Captive tel.
Dick Tracy * tel.
Dick Tracy: print kit tel.
Donald's alphabet * tel.
Dragons breath ° tel.
Dragon's Lair tel.
Flight of the intruder 79.000
Goofy's railway * tel.
It came from the desert tel.
Mickey's runaway zoo * tel.
Midwinter 79.000
Red phoenix tel.
Soccer challenge 59.000
Space Ace tel.
Stormovik 69.000
Team yankee * 59.000
Teenage mutant... tel.
The amazing Spiderman * tel.
Ums II tel.
Voodoo nightmare tel.
Wonderland: dream... tel.

**Per le versioni a 5" telefonare**

## Ms/Dos (disco 3"&5")

Back to the future II 49.000
Batman the movie 29.000
Codename iceman 89.000
Conquest of Camelot 89.000
Das boot tel.
DeLuxe Animation 239.000
Duck tales (USA) 59.000
Dungeon master tel.
Flight of intruder 79.000
Front line 39.000
Global dilemma 59.000
Rapcon 79.000
The dark heart of Uukrl 49.000
Tracon 2 (multi-player) 99.000
Ultima VI 59.000
Wolfpack (simul.) 99.000
World cup 90 ° 29.000
4d sports driving tel.

**Altri computers: telefonaci per le ultime novità!**
**Ora puoi inviare i tuoi ordini anche tramite Videotel nella mailbox n° 013050474**

**Dal 15 di novembre e fino a Natale, come ogni anno in ogni pacchetto troverai un simpatico regalo riservato ai clienti SoftMail.**

***Buon Natale con SoftMail***

**Buono d'ordine da inviare a:**
Lago divisione SoftMail, Via Napoleona 16, 22100 Como
Tel. (031) 30.01.74, Fax (031) 30.02.14
**SI**, desidero ricevere i seguenti articoli:

| Titolo del programma | C/D | Computer | Prezzo |
|---|---|---|---|
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |

K Spese di spedizione Lit. 6.000
ORDINE MINIMO LIT.25.000 (SPESE ESCLUSE) TOTALE LIT.

☐ Pagherò al postino in contrassegno
Addebitate l'importo sulla mia: ☐ CartaSì ☐ MasterCard ☐ Visa ☐ American Express
Numero _____ scad. _____
Cognome e nome _____
Indirizzo _____ Nr. _____
CAP _____ Città _____ Pv ____ Tel. _____
FIRMA (Se minorenne quella di un genitore)
Verranno evasi SOLO gli ordini firmati _____

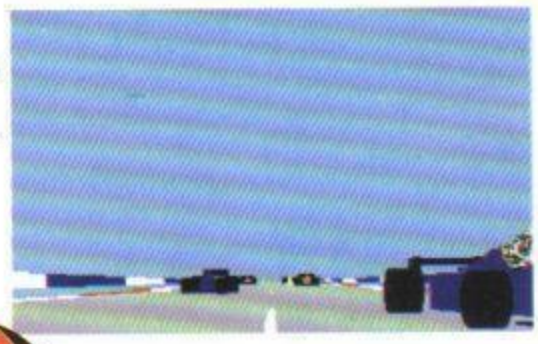
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

# W BABBO NATALE

## DICK TRACY

**Dopo le prestazioni di Warren Beatty e Madonna su grande schermo, e quelle di Ezio Greggio e Lorella Cuccarini in TV, ecco giungere l'eroe creato da Chester Gould e ritornato in auge grazie al colossal presentato alla mostra del cinema di Venezia, anche sugli schermi dei nostri monitor. Il gioco della Disney Software, verrà pubblicato per tutte le versioni a 8 e a 16-bit , e probabilmente sarà disponibile per Natale. Lo stile di gioco ricorda quello già collaudato con *Batman the Movie* e *The Untouchables*, ma per esserne sicuri bisognerà aspettare ancora un po'.**



## F1 3D

**Dopo l'ottimo *3D soccer*, la cui recensione è su questo numero, la Simulmondo questa volta ci propone un simulatore di corsa che ha come scenario il mitico circuito di Monza. Il concetto è abbastanza simile a quello di altri simulatori di guida, ovvero poligoni solidi super veloci. Il dubbio è: quanto saranno veloci i suddetti poligoni? A giudicare dall'ultima simulazione calcistica della software house di Bologna possiamo aspettare in tutta tranquillità. Per Amiga IBM e PC.**

## ULTIMATE RIDE

Dalle auto alle moto il passo è breve, basta levare due ruote ed eccoci pronti a sfrecciare a 250 all'ora per strade di campagna e non. Dal demo che abbiamo visto non possiamo dire che sia il simulatore motociclistico meglio riuscito, ma è sempre meglio aspettare la versione definitiva prima di sbilanciarsi eccessivamente ed incorrere in errori. Dalla Mindscape presto per 16-bit.

## M.U.D.S.

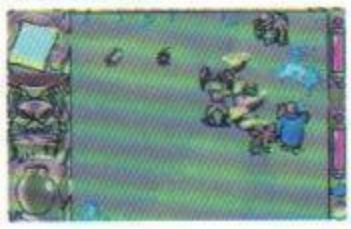
***M.U.D.S.*, una sigla che tradotta letteralmente dall'inglese significa: Sport brutto, sporco e senza scrupoli. Effettivamente, per chi lo conosce, questo nuovo gioco della Rainbow Arts ricorda a grandi linee quello da tavolo della Games Workshop *Blood Bowl*, soprattutto perché lo sport ricorda il Football Americano, e i giocatori sono esseri di tutte le razze più s trane che la mente umana possa concepire. Il tutto si svilupperà in un mondo inventato che dovrete visitare con la vostra squadra accettando le sfide che di volta in volta vi verranno proposte, cercando di vincere e di sopravvivere...**

## ITALIAN NIGHTS 1990

**Sembra che il Cyberpunk stia godendo una seconda giovinezza. Prima il videogioco di RanXerox, poi l'imminente personaggio di Bonelli, Nathan Never, ed ora anche quest'ultima realizzazione della Simulmondo ambientata in una Milano quanto mai pericolosa. Il gioco è un'avventura grafica testuale nella quale oltre che raggiungere i nostri scopi sarà decisamente importante anche restare vivi, cosa che non sembra tra le più facili a giudicare dall'ambientino un cui l'azione si svolge.**

## MYSTICAL

*Dalla Infogrames un nuovo arcade adventure con grafica fumettosa forse più divertente a vedersi che a giocarsi, nel quale vestirete i panni di un sedicente apprendista stregone che deve recuperare il materiale magico del proprio maestro disperso nei meandri della vostra espansione di memoria. Per Natale dovrebbe essere nei negozi ma da quel che si è visto non promette nulla di nuovo o avvincente... chi vivrà ecc. ecc.*



## SWORD & GALEONS

**L'Idea, dopo Lupo Alberto, ha già pronto un nuovo gioco che ricorda il famoso *Pirates* della Microprose, anche se esistono effettivamente alcune sostanziali differenze, tra i due. La versione che abbiamo visto era per Amiga, e la grafica non era niente male. Sarà sicuramente gradito a chi non vede l'ora di saccheggiare navi nemiche e scoprire favolosi tesori. Inizialmente per Amiga, poi, si vedrà.**

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



# K dalla A-Z

Auguri!!!

K sta per compiere due anni.

Ripercorriamo insieme le tappe più importanti della vostra/nostra rivista preferita...

K Esclusiva: *Batman Digital Justice*, l'perfumetto di Pepe Moreno.

"Un particolare ringraziamento a tutti quei lettori che ci seguona da ormai sette anni

**Riccardo Albini, direttore di K**

● **ANTEPRIME**, troppo lungo elencarle tutte, ma possiamo citare le più significative di questo 1990: *Midwinter, Sim City, Battle of Britain, Ultima VI, Centurion, Railroad Tycoon, Kick Off 2, Shadow of the Beast 2, Speedball 2, Powermonger, Wildfire, Battle Command.* (da K13 a K22)

● **BATMAN DIGITAL JUSTICE**, il primo hyperfumetto interattivo al mondo, disegnato da Pepe Moreno. "L'arte del futuro è digitale." (K16)

● **BATTLETECH**, "La più completa simulazione di gioco del mondo", abitacoli per più giocatori equipaggiati con microprocessori grafici da 40MHz e 16 milioni di colori, suono stero e controllo reale dei Mechs del 31° secolo. (K14)

● **CD-I** (Compact Disc Interattivo) è destinato a diventare il mezzo di divertimento ed educativo degli anni 90. (da K18 a K21)

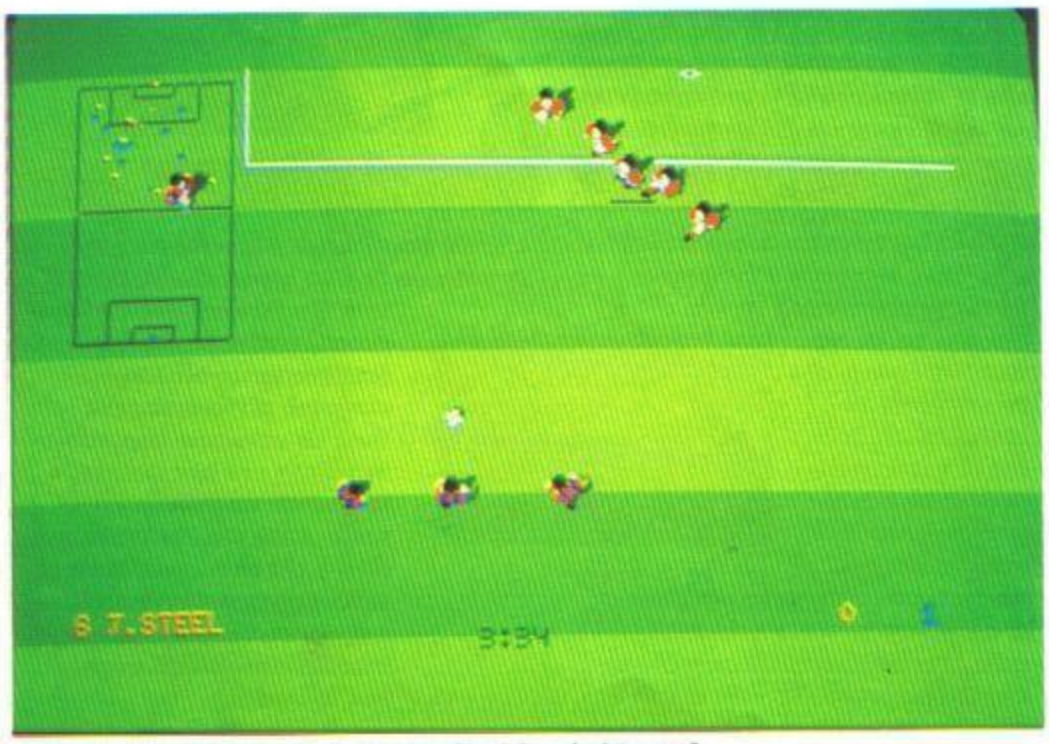
● **CDTV**, il tentativo della Commodore di portare il multimedia al mercato di massa. Un Amiga con drive CD-ROM, strutturato come un videoregistratore. I prossimi numeri di K conterranno preview in esclusiva sui primi fantastici giochi. (K19)

● **CHE GUEVARA**, un gioco italiano sul famoso condottiero della rivoluzione boliviana. Molto ben realizzato da Paolo Pobbiati e prodotto dalla Lago, K voto 805. (K20)

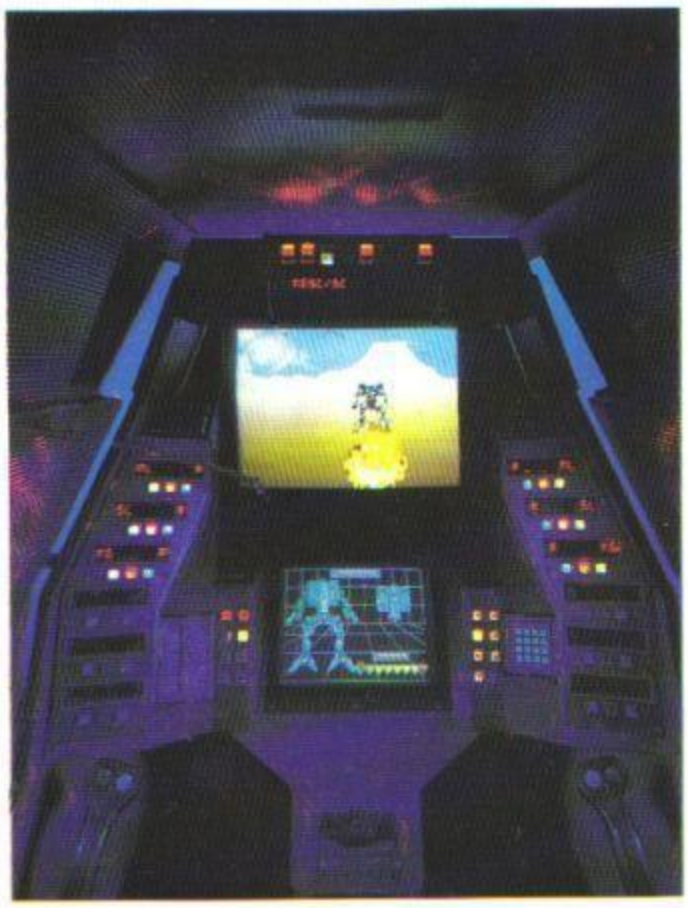
● **COSMIC OSMO**, uno dei migliori Hypergiochi disponibili, prodotto dalla Cyan Software/Activision. La versione su CD-ROM è stata analizzata per voi in esclusiva il mese scorso. (K22)

● **DAMOCLES, 935**. Il voto di questo simulatore spaziale di Paul Woakes/Novagen. (K13)

● **DUNE,** il primo creatore di hypergame al mondo, dalla




K Esclusiva: *Kick Off* il Campionato italiano. Non ditemi che ve lo siete perso?



K Esclusiva (tanto per cambiare): *Battletech* il simulatore a più giocatori con il sistema più sofisticato mai realizzato per un gioco.

CRL. (K16)

● **DUNGEON MASTER**, forse il miglior gioco fantasy mai realizzato, della FTL /Mirrorsoft. La soluzione completa su K 12/15/16/17/18

• **FISH**, una belll'avventura, ma, cosa più importante, il soggetto della prima copertina di K, nell'ormai lontano dicembre 1988. Unico neo quella soluzione rimasta ancora a metà... (K1)

● **FLASH BACK**, tutto quello che è accaduto nel mondo degli Home Computer dalla loro nascità ad oggi. Una retrospettiva sul divertimento elettronico degli ultimi 10 anni. (da K13 a K15)

● **F-15 STRIKE EAGLE COIN OP** della Microprose. Un capolavore con grafica 3D in grado di generare 30 frame e 60000 poligoni al secondo. (K18)

● **FUJITSU FM TOWNS**, un computer da 32-bit con 16 milioni di colori e lettore CD-ROM incorporato. (K15)

● **GAME BOY**, la console portatile per eccellenza, piccola, duttile e con un sacco di software a disposizione, nei negozi per Natale. (K17)

● **GLENAT**, l'editore che vi permette di trovare puntalmente ogni mese K in edicola, oltre ad *Akira, Nilus, Hit Comics* e *Le Avventure della Storia.*

● **INDIANAPOLIS 500,** forse uno dei migliori giochi di



http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



corsa mai realizzati, veloce ed impegnativo, presto anche per Amiga. K-voto 935. (K14)

● **JOYSTICK**, fortunatamente noi di K noi siamo mai stati così disperati da dover recensire joystick in questi due anni (ma chissà, K24 potrebbe essere il numero buono...).

● **K-PD**, i programmi di pubblico dominio di K, vi permettono di crearvi una biblioteca software senza spendere un capitale. (da K20 in poi)

● **KICK OFF 2**, il miglior simulatore di calcio mai realizzato, grazie a Dino Dini e alla Anco. K ha anche organizzato il 1° Campionato Italiano con pieno successo. (K20)

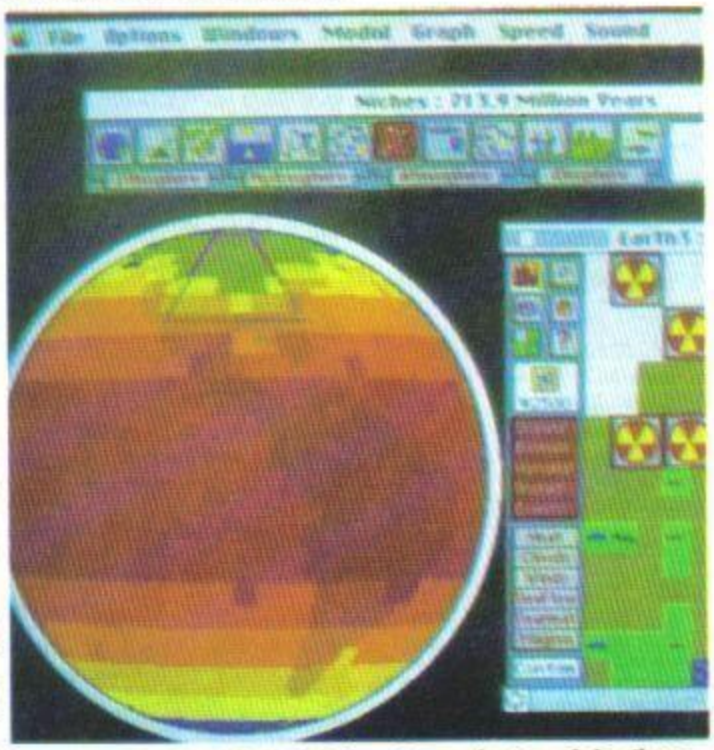
● **KONIX**, una console con un rivoluzionario sistema di controllo che può trasformarsi ora in volante, ora in manubrio o in cloche. La Konix è fallita per mancanza di fondi, ma pare che si sia fatto avanti un nuovo compratore. (K11)

K Esclusiva: Il teatro *Star Tours* della Walt Disney, disegnato dalla ILM.

● **LIGHTSPEED SPRITE** Ovvero sprite alla velocità della luce. Tre ricercatori americani della Carnagie Mellon University hanno sviluppato un algoritmo che permette di generare simulazioni grafiche di oggetti che "viaggiano" al 99% della velocità della luce. (K20)

● **LUPO ALBERTO**, il primo gioco su licenza italiano, dalla Idea *with a little help from* Silver. (K21)

● **NEO GEO**, la nuova console da casa e da bar della giapponese SNK. Le cartucce hanno una capacità di 64 Mb, e la possibilità di salvare una partita su scheda. (K18)



K Esclusiva: *Sim Heart* della Maxis Software/Ocean, giocate con i pianeti con questo simulatore globale della Terra, di Marte eccetera...

● **PAGINA 11**, la rubrica di anteprime superveloci presentata con stile.

● **POPULOUS**, il fanta-stico simulatore divino della Bullfrog, a cui ha fatto seguito l'altrettanto meraviglioso *Powermonger*. Oltre alla copertina, K gli riservò un voto di tutto rispetto: 963. (K5)

• **POWELL MIKE**, il primo programmatore ad aver dato dei consigli per battere il suo gioco, *Powerdrome*, su K2. Alla prima guida di K sono poi seguite quelle riguardanti *War in Middle Heart*, *Xenon 2* e altre state tranquilli seguiranno.

● **REALTA' VIRTUALE**, la nuova frontiera della tecnologia applicata ai computer, che ci permetterà di "vivere" nuovi e vecchi mondi nella maniera più reale possibile. (K20/21)

● **RENDERMAN**, il sistema in 3D della Pixar capace di creare poligoni con dettagli fotografici. (K20)

● **SEGA MEGADRIVE**, la prima console a 16-bit ufficialmente importata sul mercato italiano. (K17)

● **SIM HEART**, il seguito di *Sim City* sempre dalla Maxis Software, ma in grado di simulare il nostro pianeta. (K20)

● **SOFTWARE ITALIANO**, forse siamo partiti un po' in ritardo, ma adesso, agli inizi degli anni 90, possiamo dire di avere un panorama di case di software italiane non indifferente e in continuo sviluppo. Tanto per non fare nomi, Genias, Idea e Simulmondo.

● **STARGLIDER II**, K-voto 927. Grandioso sparatutto strategico della Argonaut Software. Il team di Jez San sta lavorando ad una versione per Game Boy. (K20)

● **TNT**, la rubrica che vi propone i trucchi più sporchi, le gabole più infami e le soluzioni più complete, ogni mese su K.

● **THEATRE SIMULATOR**, il parco giochi ad alta tecnologia della Disney. Basato sul mitico Star Wars. Nel 1992 anche a Parigi. (K13)

● **ULTIMA VI**, ennesima puntata della serie di Lord British della Origin. K-voto 950. (K18)

● **WARHEAD**, simulazione strategica fantascientifica di Glyn Williams/Activision. K-voto 920. (K 18)

● **WING COMMANDER**, il primo simulatore di volo con grafica cinematografica in 3D, dalla Origin/Mindscape. (K 20)

● **X-OUT**, un superlativo sparatutto della Rainbow Arts. K-voto 939. (K15)

● **YANKEE**, il reportage esclusivo di K, vi ha portato nei meandri delle maggiori case di Software americane: Origin, Eletronic Arts, FTL, Lucasfilm Games, Cinemaware e Spectrum Holobyte. (K 17)

● **ZAK McKRACKEN**, il mitico gioco della Lucasfilm che ha segnato un'epoca. La soluzione completa è apparsa su K9.

K Esclusiva: CD-I, il mezzo di intrattenimento ed educativo del futuro.

## K: I COLPEVOLI

**Ecco le persone che vi portano i giochi e la tecnologia del domani, oggi...**

**Riccardo Albini, direttore. È sempre in viaggio a cercare interviste, anteprime ed esclusive.**

**Alberto Rossetti, caporedattore, è il responsabile della produzione della rivista e un "maghetto" del computer. Dategli in mano qualunque programma per Mac e imparerà a usarlo più in fretta di quanto voi riusciate a sopravvivere in *Beast 2*.**

**Giorgio Baratto, redattore. È stato caporedattore di TGM e Zzap! e ora contribuisce con la sua esperienza a rendere K la più autorevole rivista di giochi in Italia.**

**Maria Montesano, "art director", esperta nelle tecniche di *desktop publishing*". A lei si devono le copertin e di K,tra cui la "mitica" Statua della Libertà robotizzata di K17.**

**Paolo Paglianti. Non riesce a stare una settimana senza computer, ma quando deve rispondere alle richieste disperate di aiuto dei lettori, non c'è gioco che tenga.**

**Vincenzo Beretta, redattore. È arrivato in redazione come esperto di giochi di ruolo ma in breve tempo ha dimostrato tutta la sua abilità nei giochi per computer. Ha già finito con successo *Midwinter* e ama in particolar modo i giochi di guerra.**

**Maurizio "IUR" Miccoli, probabilmente il massimo esperto di giochi da bar dell'universo.**

**Gianfranco "Brambo's" Brambati, cura la rubrica della posta nonostante le proteste dei lettori.**

**Benedetta Torrani, ha i compiti più ingrati, ma senza di lei lo Studio Vit sarebbe in fallimento. E, di conseguenza, K sarebbe solo un bel sogno.**



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



# Console!

Tre cose che potreste, o non potreste, sapere sulle console.

Il centro di Tokyo è stato bloccato dalla coda dei compratori dell'ultimo titolo per PC Engine durante il primo giorno di vendita. Va bene, e allora? *Super Mario Bros* ha venduto quasi 18 milioni di copie. Va bene, e allora? Esistono più di 25 milioni di console Nintendo solo in America. Va bene, e allora?

Il punto è: l'unica cosa che dovete sapere sulle console, da bravo amante del divertimento elettronico, è: dovrei comprarne una? e se sì, QUALE?!?

Ma perché, vi chiederete, dovrei comprare una console? (probabilmente avete già un computer, o forse state per comprare un 16-bit). Ecco perché...

L'hardware delle console è stato disegnato specificatamente per i giochi. Essendo macchine dedicate, i programmatori possono produrre titoli con grafica e sonoro molto migliori. Con un normale computer invece, si troverebbero a combattere contro l'istinto della macchina, piuttosto che riuscire a cooperare con essa. Così, se siete giocatori "seri", dovete seriamente considerare l'eventualità di acquistare una console. E questo è tutto.

Il rovescio della medaglia (era logico che ce ne fosse uno) è che il software costa molto di più perché si trova su costose cartucce al silicio, peraltro gravate, in Italia, da una tassa suppletiva del 16%. C'è una speranza però: non appena le console avranno a un lettore di CD-ROM i prezzi dovrebbero scendere. E tutte le console della seconda generazione ne avranno uno entro i prossimi due anni.

### QUALE?

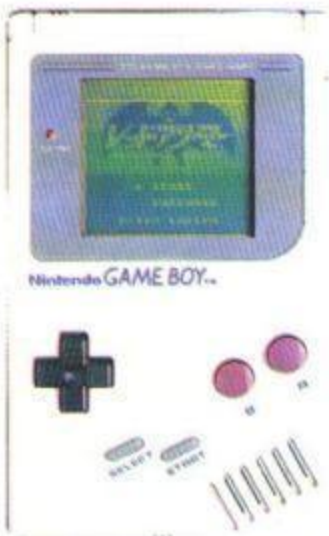
Dopo aver letto i nostri consigli, sicuramente non avrete problemi, dubbi perché c'è solo una scelta da fare se volete il meglio.

Ma non abbiamo intenzione di aprire la busta del vincitore, non ancora almeno. Seguitici in questa panoramica e vediamo che cosa ha da offrirci il mercato.

Ci stiamo facendo in quattro per dirvi quale console pensiamo sia il TOP!

### LE VALUTAZIONI

**Comparare le specifiche delle console è un'operazione insensata, perché oltre a CPU, RAM, ecc. la qualità è data soprattutto dai "chip custom". Così, piuttosto che riempirvi di termini facili per alcuni, e incomprensibili per altri, abbiamo utilizzato la seguente classificazione: Prestazioni, Software, e Prospettive future. Non abbiamo incluso la voce "rapporto prezzo/qualità" per due motivi: a) perché i prezzi possono variare da negozio a negozio, specie nel caso di materiale d'importazione; b) perché quello che per Filiberto di Milano con Mercedes e telefono in macchina è un "vero affare" (dai Filiberto, lo sappiamo che stai leggendo), può non esserlo per il piccolo Andrea con la sua mancia di 10.000 lire la settimana.**




**Gameboy - monocromatico ma ben congeniato. Il solo difetto sono le linee sullo schermo (sia orizzontali sia verticali). Gli esperti dicono che si può ovviare all'inconveniente da soli smontando la console e pulendo il connettore che collega il display con il corpo dell'unità. Funziona, ma chi non è un tecnico sappia, che oltre al rischio di romperla, così facendo si perde anche la garanzia.**

### A VOI LA PAROLA

**Cosa ne pensate delle console? Come vedete il loro futuroe? Conviveranno coi computer o no? Perché non scrivete due righe e ce lo fate sapere. Potrebbe venirne fuori uno "speciale console" in K-Box. L'indirizzo è sempre lo stesso: K-Box, Via Aosta, 2 20155 Milano**

**Il MegaDrive: a Natale in tutti i negozi è altamente consigliato a tutti i lettori di K.**

## NINTENDO

### Conosciuto anche come NES

Questa è la macchina da cui è nato tutto il trambusto. Siamo d'accordo sul fatto che sia stato un fenomeno e che abbia venduto più di 35 milioni di esemplari a partire dal 1984. Le vendite però stanno scendendo vertiginosamente sia in Giappone che negli Stati Uniti, mentre in Europa è ancora in fase crescente

- **PREZZO** ..... L.199.000
- **PRESTAZIONI** ..... ★
- **DISPONIBILITA' SOFTWARE** ..... ★★★★★
- **QUALITA' SOFTWARE** ..... ★★
- **PROSPETTIVE** ..... ★★

*Il Nintendo non ha prestazioni elevate ma ci sono un sacco di giochi in circolazione, molti dei quali con una giocabilità eccezionale. Tuttavia è consigliabile solo ai più giovani..*

## SEGA MASTER

### L'8-bit della Sega

Il Master System è stato considerato fin dall'inizio un eterno secondo rispetto al Nintendo, sia negli Stati Uniti che in Giappone, nonostante possieda un sistema marginalmente migliore dal punto di vista tecnico. In Europa però è in testa alle vendite (tranne che in Italia).

- **PREZZO** ..... L.220.000
- **PRESTAZIONI** ..... ★★
- **DISPONIBILITÀ SOFTWARE** ..... ★★★★★
- **QUALITÀ SOFTWARE** ..... ★★
- **PROSPETTIVE** ..... ★★

*La Sega ha molti coin op da poter portare sul suo Master System e quindi non è certo il software che manca. Ma, su scala globale, la Sega si sta impegnando di più sul MegaDrive. Il Master System è consigliabile ai più giovani e a quelli a corto di denaro.*

## ATARI 2600/7800 SYSTEM

### Macchine a 8-bit con una lunga storia

Il 2600 è il papà di tutte le console. Il 7800 è una macchina ben congegnata che potrebbe competere sia con il Master System che col Nintendo.

- **PREZZO** ..... 2600: L.109.000; 7800: L.169.000
- **PRESTAZIONI** ..... ★
- **DISPONIBILIYÀ SOFTWARE** ..... ★★
- **QUALITÀ SOFTWARE** ..... ★★
- **PROSPETTIVE** ..... ★

*L'unica ragione per comprarle è che sono le più economiche, ma non sono proprio lo stato dell'arte del divertimento elettronico.*



http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



## NINTENDO GAMEBOY

### Il portatile monocromatico

È stato presentato al SIM di Milano ed è in distribuzione da metà novembre. Cercatelo nei negozi di giocattoli.

- **PREZZO** ..... L.149.000
- **PRESTAZIONI** ..... ★
- **DISPONIBILITÀ SOFTWARE** ..... ★★
- **QUALITÀ SOFTWARE** ..... ★★
- **PROSPETTIVE** ..... ★★★

*Compatto e con un'autonomia adeguata. Anche se lo schermo monocromatico non è il massimo, la maggior parte dei giochi sono divertenti da giocare. Grazie alle alte vendite in Giappone e negli USA il supporto di software è garantito. Non è compatibile con gli altri sistemi Nintendo.*

## ATARI LYNX

### Il colore portatile

Dal punto di vista hardware è una macchina favolosa, un capolavoro, ecc... ma le batterie difficilmente durano quanto un lungo viaggio in macchina. Il software è di buona qualità ma sta crescendo troppo lentamente.

- **PREZZO** ..... L.349.000
- **PRESTAZIONI** ..... ★★★★
- **DISPONIBILITÀ SOFTWARE** ..... ★
- **QUALITÀ SOFTWARE** ..... ★★
- **PROSPETTIVE** ..... ★★

*Consigliato a chi ama pavoneggiarsi.*

## SEGA MEGADRIVE

### Negli Stati Uniti si chiama Genesis

- **PREZZO** ..... L.399.000
- **PRESTAZIONI** ..... ★★★★★
- **DISPONIBILITÀ SOFTWARE** ..... ★★★
- **QUALITÀ SOFTWARE** ..... ★★★★
- **PROSPETTIVE** ..... ★★★★★

*E' la sola console della seconda generazione disponibile in Italia. È stata lanciata ufficialmente al SIM. È un'ottima macchina dalle potenzialità infinite.*

## SUPER FAMICOM

**Per chi credeva che il GameBoy sarebbe rimasto per un po' l'ultima fatica della Nintendo, ecco prontamente la smentita.**

**Infatti, in Giappone, la Nintendo a lanciato da qualche giorno una nuova console a 16-bit, denominata Super Famicom. Nel prossimo numero di K troverete un articolo su questa nuova console, che Peter Molineux della Bullfrog ha definito "Fantastica", ma possiamo fin da ora anticiparvi qualcosa.**

**Il prezzo, in yen, è di poco superiore alle 200.000 lire e le cartucce costeranno intorno alle 60.000 lire. Questa però è una semplice conversione yen-lire, scordatev i che i prezzi in Italia (quando mai arriverà) siano questi.**

**I giochi in preparazione sono comunque molti e molto famosi. Tra questi segnaliamo: *Populous, Sim City, Dungeon Master, Shadow of the Beast 2, Gradius III, Final Fight* e *Drakkhen*.**

**Il Super Famicom nasce espressamente per contrastare lo strapotere del MegaDrive nella fascia alta di mercato. una volta tanto tocca alla Nintendo rincorrere.**

**Per quanto riguarda l'arrivo in Italia, alla Mattel non hanno indicato nessuna data di lancio, ma è probabile che dovremo aspettare fino al 1992 prima di poter mettere le mani sul Super Famicom.**

## ALTERAZIONI GENETICHE

**Sia la Commodore sia l'Amstrad hanno lanciato sul mercato una console, entrambi basate sui rispettivi cavalli di battaglia a 8-bit.**

**Quella dell'Amstrad si chiama GX4000, presentata ampiamente su K 20 e qui riproposta nella foto. Ha una grafica nettamente migliore rispetto a quella dei vecchi CPC ed è stato progettata apposta per renderla più facilmente programmabile. Costa 249.000 lire più IVA.**

**La console Amstrad GX4000.**

**Quella della Commodore si chiama invece C64GS. È stata presentata allo SMAU di quest'anno e sarà nei negozi per Natale. Il buffo è che già ai suoi tempi il buon vecchio C64 era nato per funzionare con cartucce. Il prezzo non è ancora stato comunicato (ancora un po' che aspettano..., NdR)**

**Al momento di andare in stampa non abbiamo ancora provato nessun gioco per queste due console, quindi non possiamo darvi nessuun consiglio. Spiacenti, ma non è colpa nostra.**

## Cosa hanno detto sul Mega Drive...

*"Veramente una bella macchina!"*

**Gary Bracey, Capo Sviluppo, Ocean**

*"Favolosa, anche se il suo vero potenziale deve essere ancora sviluppato."*

**David Bishop, Product Manager, Melbourne House/Magnetic Scroll**

*"Nuova tecnologia, e anche facile da maneggiare, noi pensiamo sia fantastico!"*

**Joss Ellis, Direttore dello sviluppo in Europa, Electronic Arts**

*"Sarà ricevuto a braccia aperte, specialmente da un produttore di software a 16-bit come la Mirrorsoft."*

**Peter Bilotta, MD Mirrorsoft/Imageworks**

## NEC PC ENGINE

### Noto comeTurbo Graphx negli Stati Uniti

Sembrava dovesse essere lanciato ufficialmente sul mercato europeo questo autunno. Ma è saltato tutto.

- **PREZZO** ..... attorno alle 450.000
- **PRESTAZIONI** ..... ★★★★
- **DISPONIBILITÀ SOFTWARE** ..... ★★★
- **QUALITÀ SOFTWARE** ..... ★★★★
- **PROSPETTIVE** ..... ★★★

*Un'ottima macchina, dotata di un lettore CD-ROM che fa cose che non fa neanche un 16-bit. La NEC può aver perso il treno con il PC Engine - un acquisto rischioso finché i suoi piani europei non saranno più chiari*

## SNK NEO GEO

### Qualità da coin-op

Finché il software per il Neo Geo costerà così tanto (circa 500.000 a cartuccia) non è certo un acquisto da consigliare a qualcuno, semmai affittatelo.

- **PREZZO** ..... attorno alle 500.000
- **PRESTAZIONI** ..... ★★★★★
- **DISPONIBILITÀ SOFTWARE** ..... ★
- **QUALITÀ SOFTWARE** ..... ★★★★★
- **PROSPETTIVE** ..... ★

*Solo per gente mooolto ricca...*

## ★ IL PARERE DI K ★

### Se gradite un consiglio...

*Di seguito abbiamo stilato una piccola classifica delle console che saranno ufficialmente in vendita per Natale in Italia.*

**1) SEGA MEGA DRIVE**
Sicuramente la migliore del momento, anche perché è l'unica a 16-bit.

**2) NINTENDO GAMEBOY**
Da avere assolutamente; divertente ed estremamente duttile.

**3) ATARI LYNX**
Una gran bella macchina ma con poca autonomia per essere realmente considerata portatile, e anche un po' cara...

**4) SNK NEO GEO**
Si trova solo di importazione, ma in ogni modo il suo prezzo esorbitante, e quello impossibile delle cartucce, lo rendono lontano da quel che si dice "alla portata di tutti".

**5) NEC PC ENGINE**
Come per il NEO GEO, solo d'importazione. Una macchina che sa fare il suo lavoro, ma senza la dovuta distribuzione difficilmente attecchirà in Italia.

**6) NINTENDO e MASTER SYSTEM**
Sono sullo stesso livello. Livello che verrà sicuramente presto superato dalle nuove e più potenti console in circolazione.

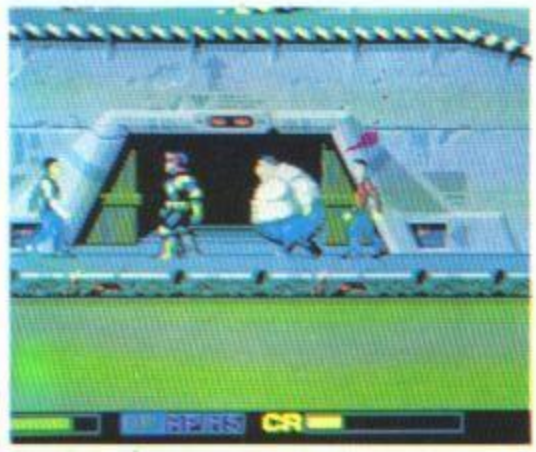
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

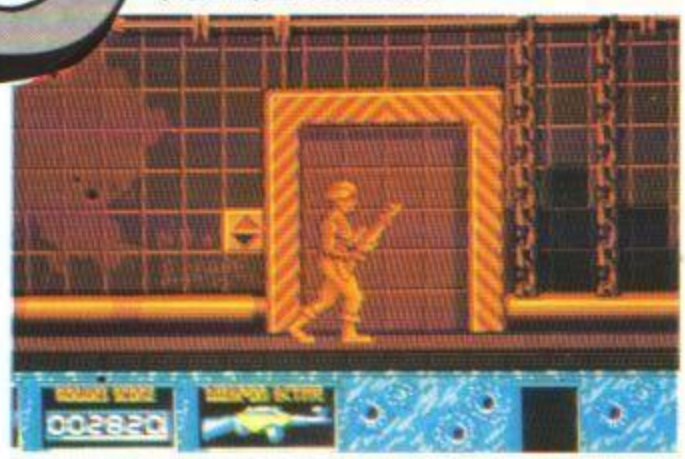
http://www.oldgamesitalia.net/



# FUMETTI al SILICIO

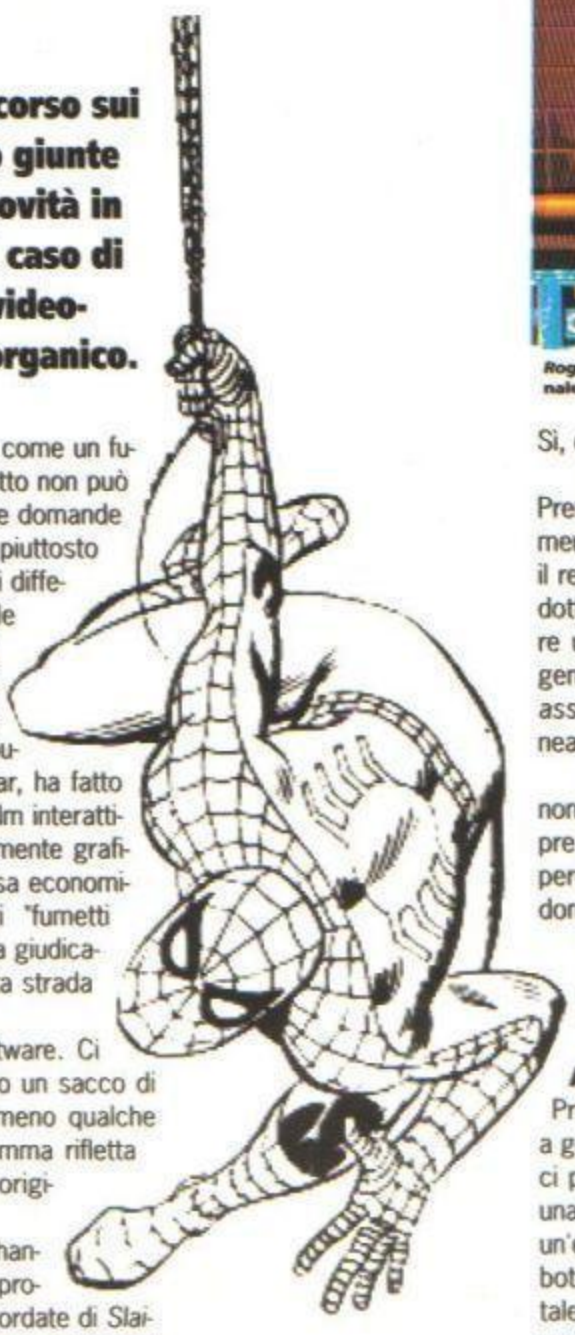


*Judge Dredd* fa un chiaro sforzo di imitare l'umorismo grafico dell'originale. Quel Ciccione potrebbe creare dei seri problemi quando urterà l'eroe...



*Rogue Trooper*, un gioco che ha ben poco a che vedere con il fumetto originale. Sarà un peccato?

**Dopo le anteprime del mese scorso sui giochi ispirati ai fumetti, sono giunte in redazione notizie su altre novità in arrivo. Quindi ci è sembrato il caso di fare il punto sulla situazione videogiochi e fumetti in modo più organico.**



Perché un gioco non può essere come un fumetto? Oppure, perché un fumetto non può essere come un gioco? A queste domande si possono dare delle risposte piuttosto ovvie ma, nonostante le evidenti differenze fra i giochi e i fumetti, le società di software persistono nel prendere in prestito il fascino delle serie a fumetti di successo e di infilarlo nei loro prodotti. Il cinema, con i suoi budget immensi e la pubblicità offerta dalle star, ha fatto tentare a ogni casa esistente la strada dei "film interattivi"; i fumetti, con il loro contenuto eminentemente grafico, la grande fama e la distribuzione di massa economica, hanno un effetto simile. I cosiddetti "fumetti interattivi" sono nati un sacco di tempo fa e, a giudicare dalle condizioni attuali, hanno ancora molta strada da fare.

Ma bisogna dare atto alle case di software. Ci provano sempre. Una volta che avete pagato un sacco di soldi per una data licenza, bisogna fare almeno qualche sforzo per assicurarsi che il proprio programma rifletta almeno in parte l'atmosfera del grandioso originale.

I progettisti di giochi e i programmatori hanno affrontato in modi diversi questo spinoso problema, andando dal bizzarro al geniale. Vi ricordate di *Slaine*, in cui il personaggio principale aveva un sacco di "pensieri" che gli passavano per la testa - e bisognava prenderli al volo mentre galleggiavano via per fargli fare qualcosa? Mamma mia. Altri stili erano più noiosamente letterali: *Redhawk* e *Kwah!* della Melbourne House trasformavano lo schermo in una striscia a fumetti rigorosamente monocromatica. Le vignette scorrevano orizzontalmente (e lentamente) mentre *Redhawk* eseguiva i comandi del giocatore. Sì, era proprio terribile.

Altre società tentarono un approccio più rilassato. Prendete l'eroe, infilatelo in uno scenario che rifletta più o meno le sue qualità o caratteristiche e fregatevene di tutto il resto. Forse non è incredibile che questo stile abbia prodotto i giochi migliori, il primo *Dan Dare* della Virgin, per fare un esempio - o *Batman* della Ocean. Con molta intelligenza, nessuno di questi due giochi tentava di *assomigliare* a un fumetto, e di conseguenza non erano neanche altrettanto ingiocabili. Tanto meglio.

Comunque, il semplice fatto che giochi come quelli non fossero male perché ponevano la giocabilità prima e la presentazione fumettistica in secondo piano non spiega perché dovessero essere buoni prodotti. Con una simile domanda in mente, abbiamo dato un'occhiata alle ultime uscite a fumetti per cercare di determinare cos'è che rende buono un gioco su licenza da fumetto, sempre che ne esistano...

## ATMOSFERA

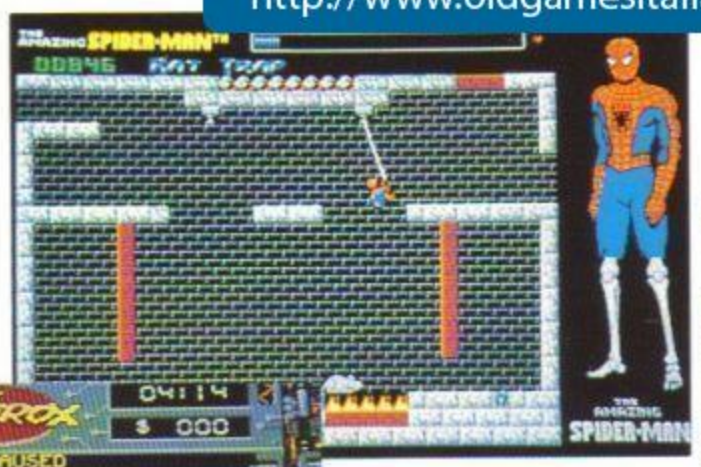
Prima di tutto, i fumetti hanno successo quando riescono a generare un'atmosfera. La 2000AD (una delle case editrici più convertite su home computer) un tempo pubblicava una serie intitolata *Metalzoic* - un'impressionante epopea in un'epoca in cui il mondo viene dominato da un'ecologia robotica e contraddistinta da un'assenza di dialoghi quasi totale. La maggior parte della serie era composta da sequenze senza testo di azione frenetica, che generava un sacco di atmosfera ma era forse un po' oscura per i più piccoli. Comunque, quella stessa atmosfera sta anche alla base del successo di *Judge Dredd* e *Rogue Trooper*. Ogni gioco che voglia sfruttarla deve essere realizzato da programmatori e autori che siano completamente immersi nell'originale. Andy Wilson, uno dei programmatori principali di *Dan Dare*, era un grande fan di Dan, Coincidenza? Sicura-



http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/






Appesi a una ragnatela con Spider Man... gli schermi combinano problemi logici e di coordinazione. Peccato che il ritmo del gioco sia piuttosto lento. Ma del resto ci sono un sacco di schermi.

Le sequenze di Ranx spesso terminano con quintali di salme sul terreno. Proprio come nell'originale, ma poco originale in termini di giocabilità.

mente no.

## GRAFICA

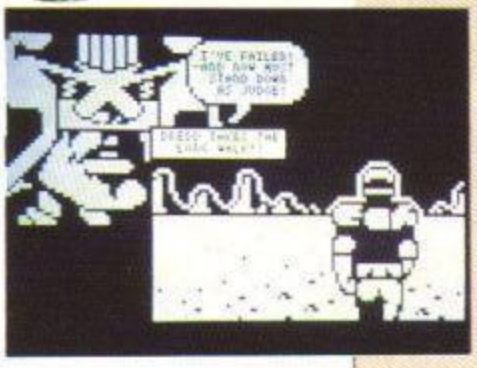
La presentazione grafica è ovviamente una parte molto importante della ricetta fumettistica. Sfortunatamente è molto dettagliata, con grandi variazioni di colore (spesso monocromatico). E naturalmente è statica. Gli stili fumettistici potrebbero comunque essere realizzati meglio sugli schermi di come lo sono adesso. Dei giochi considerati, solo *Judge Dredd* e *Spiderman* (e, a giudicare dal demo, *Hagar*) replicano per davvero lo stile grafico dell'originale. Un peccato.

## PERSONAGGIO

La maggior parte delle serie a fumetti ha un eroe centrale le cui personali idiosincrasie lo rendono affascinante e interessante. Dredd potrà anche essere la Legge, ma a volte mostra anche dei momenti di dubbio. Rogue potrà anche essere per metà meccanico, ma è anche mezzo umano e le sue fantasie sul suo amore perduto appaiono frequentemente. Ranx è tutto sintetico, ma la sua esuberanza è completamente umana. L'Uomo Ragno può essere un super-eroe ma, come Batman, è ben più vulnerabile della maggior parte dei suoi invulnerabili compagni. Si deve ricreare quel personaggio per quanto è possibile in termini di scenario e di obiettivi del gioco.

## NARRATIVA

A parte quanto detto fin qua, l'altra essenza del fumetto è la narrazione diretta. Una buona serie ha bisogno di una buona storia. Se il gioco consiste semplicemente di una serie di incontri a cazzotti seguiti da una sequenza di congratulazioni non c'è una vera storia. I primi giochi basati su fumetti come *Spiderman* della Questprobe erano molto attenti alla storia - peccato che la giocabilità non fosse altrettanto curata.
Guardate queste pagine per il resto della storia...



Una tecnica per identificare il gioco con la produzione a fumetti originale è di trasportarne pedissequamente la grafica. Sfortunatamente le vignette non sono state progettate pensando all'interazione, così tendono a rimanere delle introduzioni alle sequenze di gioco. Ecco tre esempi di schermate statiche - due stranamente simili da *Dredd* e *Rogue* e da *Ranx*.

## I GIOCHI

**RANX**
**Ubisoft**
**Atari ST, Amiga, PC L. 49.000**

Ranx si apre a suoni di pugni la strada attraverso un decadente ambiente urbano, accompagnato da una bella interfaccia utente che permette di interrogare i passanti e realizzare incontri limitati. L'atmosfera del gioco è una resa ragionevole dell'originale ma l'effervescente originalità dell'eroe a fumetti viene pesantemente compromessa da un'estrema carenza di originalità nello scenario a base di pugni/calci/raccogli oggetto. La storia, che riguarda la cura di una pestilenza, è più complessa che in molti altri giochi di questa selezione ma non riesce a risollevare un gioco generalmente mediocre.

**ROGUE TROOPER**
**Krisalis**
**Atari ST, Amiga L. 39.000**

Una bella avventura dinamica a base di pestaduro ambientata durante una fuga dai Norts in un episodio dell'infame scenario di guerra futuribile della 2000AD. Nonostante tutto, però, non c'è molta originalità e il colorato stile grafico è ben lontano dall'atmosfera nichilistica dell'originale. La programmazione è comunque ai livelli più alti fra questi giochi e il programma contiene alcune sequenze di volo a scorrimento con scazzottate e semplici problemi basati su oggetti. Niente nel gioco dice tuttavia molto del personaggio principale.

**JUDGE DREDD**
**Virgin**
**Spectrum, C-64, CPC, Disco L.25.000 • Cassetta L. 19.500 Amiga, Atari ST L. 29.000**

Un notevole lavoro che recupera parte dell'umorismo grafico della famosa serie della 2000AD - provate a guardare i Ciccioni nelle foto di queste pagine - e i fondali ricreano adeguatamente Mega City One. Dredd può camminare o salire in sella alla sua moto per pattugliare la città e risolvere situazioni criminose raggiungendo semplici obiettivi di gioco. L'idea di diminuire la criminalità uccidendo i malviventi è in sintonia con l'eroe, ma questa buona notizia scompare davanti allo schema di gioco che varia dal frustrante all'ovvio senza mai sembrare veramente ispirato. La bella confezione (vedi la sequenza di accensione del computer di Dredd all'inizio del gioco) evita un disastro completo.

**SPIDER MAN**
**Empire**
**C64, Spectrum, CPC, disco L. 25.000 cassetta L. 19.500**
**PC, Amiga, ST L. 29.000**

*Jet Set Willy* nel 1990, ma con un eroe arrampicamuri e tessiragnatele. Nonostante lo stile di gioco terribilmente datato, nel quale si deve risolvere una serie di problemi in ogni stanza prima di arrivare allo scontro finale, l'animazione e il controllo di Peter creano del sano interesse. Poter camminare sul soffitto permette anche l'esistenza di alcuni problemi più interessanti. Lo stile grafico non è peraltro "uomoragnesco", e lo sprite principale è troppo piccolo per convincere graficamente nonostante la buona animazione.

**HAGAR IL TERRIBILE**
**Kingsoft**

Ancora in fase dimostrativa, ma la grafica è grande e molto simile allo stile originale. Un mistero al momento di andare in stampa...



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

# ALEX COMPUTERS
Mail Service

## 011 - 40.33.529
CORSO FRANCIA 333/4 - 10142 TORINO

| | |
|---|---|
| 3 DEMON | 160.000 |
| 3 D CAD AMIGA | 182.000 |
| A CAD TRANSLATOR | 299.000 |
| A-MAX MACINTOSH EMULATOR | 300.000 |
| A-MAX ROM 128 Kb | 345.000 |
| A-MAX DRIVE | 495.000 |
| A TALK III | 160.000 |
| AC/BASIC | 295.000 |
| AC/FORTLAN | 432.000 |
| AEGIS ANIMAGIC | 150.000 |
| AEGISANIMATOR+DRAW | 150.000 |
| AEGIS AUDIOMASTER II | 150.000 |
| AEGIS DRAW 2000 | 400.000 |
| AEGIS DRAW PLUS | 279.000 |
| AEGIS LIGHT CAMERA ACTION | 135.000 |
| AEGIS MODELLER 3D | 152.000 |
| AEGIS SONIX 2.01 | 139.000 |
| AEGIS VIDEOSCAPE 3D | 290.000 |
| AEGIS VIDEOTITLES | 225.000 |
| ALGEBRA | 69.000 |
| AMIGA DRIVA AGLINEAMENT | 82.000 |
| AMIGA SOUNDER | 95.000 |
| AMIGA DOS EXPRESS | 54.000 |
| AMIGA DOS TOOLBOX | 99.000 |
| AMIKIT | 69.000 |
| AMIFONTS I | 79.000 |
| AMIFONTS II | 79.000 |
| AMOS | 145.000 |
| ANALIZE 2.0 | 155.000 |
| ANIMATE 3D PAL | 255.000 |
| ANIMATOR EDITOR | 90.000 |
| ANIMATOR EFFECT | 79.000 |
| ANIMATOR FLIPPER | 79.000 |
| ANIMATOR MULTIPLANE | 137.000 |
| ANIMATOR ROTOSCOPE | 120.000 |
| ANIMATOR STAND | 79.000 |
| ANIMATION STATION | 155.000 |
| ANIMATION APPRENTICE | 445.000 |
| ANIMOTION | 155.000 |
| AREXX LENGUAGE | 85.000 |
| ASSEMB.PRO | 160.000 |
| ATDRES BBS V1.1 | 205.000 |
| B.A.D.DISK OPTIMIZER | 85.000 |
| BBS PC | 230.000 |
| BENCHMARK MODULA 2 | 330.000 |
| BENCHMARK C LENGUAGE | 135.000 |
| BENCHMARK IFF IMAGE LIBRARY | 135.000 |
| BENCHMARK SAMPLE LIBRARY | 159.000 |
| BOOT CHAMP. | 69.000 |
| BOOT MAKER 1.2 | 30.000 |
| BTX/VTX MANAGER 2.0 | 220.000 |
| BROADCAST TITLER | 525.000 |
| BUTCHER 2.0 | 69.000 |
| C B TREE | 155.000 |
| C LIGHTS | 95.000 |
| C ZAR | 287.000 |
| C VIEW 1 | 79.000 |
| C VIEW 2 | 79.000 |
| CALCULUS | 79.000 |

**SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA**

**CONSEGNA IN 24-36 ORE**

**CON MERCE DISPONIBILE IN MAGAZZINO**

| | |
|---|---|
| CALIGARI PROFESSIONAL | 3.100.000 |
| CALIGARI CONSUMER | 359.000 |
| CALLIGRAPHER | 195.000 |
| CALLIGRAPHER FONT 1,2,3,4 | 135.000 |
| CHROMAP | 170.000 |
| CHROMAPAINT | 110.000 |
| CLI MATE 1.2 | 69.000 |
| CLI TOOL 1.0 | 39.000 |
| COUNSOUND TRADITION | 59.000 |
| COUNSOUND TRADITION DATA DISK | 49.000 |
| CYNIUS ED PROFESSIONAL | 159.000 |
| DATARETRIVE | 129.000 |
| DATARETRIVE PRO | 449.000 |
| DELUXA PAINT HELP | 59.000 |
| DELUXE PHOTLAB | 240.000 |
| DELUXE PRINT II | 135.000 |
| DELUXE PRODUCTION | 329.000 |
| DESCARTES | 59.000 |
| DESIGN DB BUSINESS | 99.000 |
| DESIGN DB HOME | 69.000 |
| DESIGNSAURUS | 85.000 |
| DESKTOP ARTIST | 55.000 |
| D.ARCHITET SCULPT | 59.000 |
| D.ARCHITET TURBO SILVER | 59.000 |
| D.ARCHITET VIDEOSCAPE | 59.000 |
| D.FUTURE SCULPT | 59.000 |
| D.FUTURE TURBO SILVER | 59.000 |
| D.FUTURE VIDEOSCAPE | 59.000 |
| D.HUMAN SCULPT | 59.000 |
| D.HUMAN TURBO SILVER | 59.000 |
| D.HUMAN VIDEOSCAPE | 59.000 |
| D.INTERIOR SCULPT | 59.000 |
| D.INTERIOR TURBO SILVER | 59.000 |
| D.INTERIOR VIDEOSCAPE | 59.000 |
| D.MICROBOT SCULPT | 59.000 |
| D.MICROBOT TURBO SILVER | 59.000 |
| D.MICROBOT VIDEOSCAPE | 59.000 |
| DIGI PAINT 2 | 90.000 |
| DIGI PAINT 3 | 149.000 |
| DIGI VIEW 4.0 GOLD | 300.000 |
| DOS-2-DOS | 89.000 |
| DOUG'S MATH ACQUARIUM LIBRARY | 122.000 |
| DOUG'S COLOR COMM. | 59.000 |
| DOUG'S MATH ACQUARIUM | 35.000 |
| DR.TERM PROFESSIONAL | 115.000 |
| DRIVE ALIGNMENT KIT | 82.000 |
| DRUM STUDIO | 79.000 |
| DRUM STUDIO DATA DISK | 25.000 |
| DSM DISASSEMBLER | 109.000 |
| DINAMIC CAD | 748.000 |
| EXCELLENCE! | 450.000 |
| EXPRESS COPY | 75.000 |
| EXPRESS PAINT3.0 | 170.000 |
| EZ BACKUP | 85.000 |
| FACC II FLOPPY ACCELLERATOR | 59.000 |
| FANCY 3D FONTS SCULPT ANIM | 122.000 |
| FANCY 3D FONTS TURBO SILVER | 122.000 |
| FANTAVISION | 95.000 |
| FONT SET 1 | 60.000 |
| FONT WORKS | 155.000 |
| FONT & BORDER | 59.000 |
| G.O.M.F. 3.0 | 69.000 |
| G.O.M.F. BUTTON | 114.000 |
| GALLERY 3D | 129.000 |
| GD DESKTOP BUDGET | 110.000 |
| GD DINAMYC DRUMS | 129.000 |
| GD PAGESETTER | 79.000 |
| GD PAGESETTER FONTS1 | 29.000 |
| GD PAGESETTER GOLD SPELL | 77.000 |
| GD PAGESETTER LASER SCRIPT | 77.000 |
| GD PROFESSIONAL DRAW | 250.000 |
| GD PROFESSIONAL PAGE | 570.000 |
| GD PROFESSIONAL PAGE TEMP | 95.000 |
| GD SOUND OASIS | 159.000 |
| GD STRUCTURED CLIP ART | 69.000 |
| GD TRANSCRIPT | 109.000 |
| GFA ASSEMBLER | 119.000 |
| GFA BASIC INTERPRETER 3.51 | 211.000 |
| GFA BASIC COMPILER 3.52 | 79.000 |
| GRAFIC STUDIO | 99.000 |

## Supra Corporation

| | |
|---|---|
| Supradrive HD 30 Mb per A500 | 1.300.000 |
| Supradrive HD 40 Mb per A500 | 1.420.000 |
| Supradrive HD 80 Mb per A500 | 1.889.000 |
| Supradrive HD 105 Mb per A500 | 2.100.000 |
| Supradrive 44Mb Hc unit. | 2.180.000 |
| Interfaccia SCSI per A500 | 406.000 |
| Supraram 512 Kb per A500 con orologio | 187.000 |
| Hard card SCSI 40Mb (A2000) | 1.220.000 |
| Hard card SCSI 80Mb (A2000) | 1.720.000 |
| Hard card SCSI 105Mb (A2000) | 1.870.000 |
| Espansione 8Mb OK A2000 | 367.000 |
| Espansione 8Mb 2Mb A2000 | 640.000 |
| Espansione 8Mb 4Mb A2000 | 900.000 |
| Espansione 8Mb 6Mb A2000 | 1.200.000 |
| Espansione 8Mb 8Mb A2000 | 1.480.000 |
| Supramodem 2400 Int. A2000 | 301.000 |
| Supramodem 2400 Ext. A2000/A500 | 314.000 |

## AMAX II
### Mac Emulator for the AMIGA

A-MAX L. 300.000
A-MAX II L. 339.000
A-MAX II Plus L. Telef.

| | |
|---|---|
| DIGI VIEW COLOR FILTER MOTOR | 115.000 |
| DIGI VIEW GENDER CHANGER | 36.000 |
| DIGI WORKS 3D | 189.000 |
| DIRECTOR THE | 109.000 |
| DIRECTOR THE TOOLKIT | 69.000 |
| DISK MASTER | 85.000 |
| DISK MECHANIC | 137.000 |
| DISK-2-DISK | 85.000 |
| DISK WIK | 85.000 |
| DOS LAB | 49.000 |
| HAICALC | 95.000 |
| HAMANDEL | 67.000 |
| HARD DRIVE BACKUP | 135.000 |
| HISOFT BASIC COMPILER 1.0 | 169.000 |
| HOME BUILDERCHOICE | 135.000 |
| HOME BUILDER PRINT | 574.000 |
| HOME DESIGN CAD | 300.000 |
| ICON PAINT | 149.000 |
| INTERCHANGE | 85.000 |
| INTERCHANGE 3D OBJETCT | 39.000 |

**SI CERCANO RIVENDITORI DI ZONA**

| | |
|---|---|
| ICON PAINT | 149.000 |
| INTERCHANGE | 85.000 |
| INTERCHANGE 3D OBJETCT | 39.000 |
| INTERCHANGE FORM IN FLIGHT | 39.000 |
| INTERCHANGE TURBO SILVER | 59.000 |
| INTERFONTS 3D DESIGNER | 180.000 |
| J-FORTH | 279.000 |
| KARA FONTS | 125.000 |
| KEY TO | 59.000 |
| LASER PLOT 1.2 | 79.000 |
| LASER PRINT 1.2 | 139.000 |
| LASER UP FONTS 1 | 67.000 |
| LASER UP UTILITY VOL. 1 | 67.000 |
| LASERSCRIPT | 79.000 |
| LATTICE C ++ | 645.000 |
| LATTICE C COMUNI LIBRARY | 533.000 |
| LATTICE C COMPILER 5.04 | 465.000 |
| LATTICE C COMP. COMPAN. | 143.000 |
| LATTICE C CROSS COMPILER | 1.592.000 |
| LATTICE C DBC III LIBRARY | 339.000 |
| LATTICE PANEL | 419.000 |
| LOGIC WORKS 2.0 | 439.000 |
| M | 300.000 |
| M2 MODULA 2 V3.2 | 310.000 |
| M2 DEBUGGER | 189.000 |
| M2 MATH TREASURE | 89.000 |
| MAC-2-DOS | 205.000 |
| MANX | 59.000 |
| MANX ATZEC C COMPLETE DEV SYST. | 725.000 |
| MANX ATZEC C DEVELOPER 3.6 | 475.000 |
| MANX ATZEC C PROFESSIONAL 3.6 | 370.000 |
| MANX LIBRARY'SSOURCES | 446.000 |
| MANX SOURCER LEVEL DEBUGGER | 188.000 |
| MARAUDER II | 69.000 |
| MASTER FONTS 3D VOLUME 1 | 65.000 |
| MASTERPICE FONTS | 340.000 |
| MATH TALK | 69.000 |
| MATH TALK FRACTION | 69.000 |
| MAXIPLAN | 220.000 |
| MAXIPLAN PLUS | 290.000 |
| MICROFICHE FILER PLUS | 260.000 |
| MIDI MAGIC | 225.000 |
| MIDI VU DESKTOP MUSIC | 69.000 |
| MUSIC MOUSE | 125.000 |
| MUSIC STUDIO | 93.000 |
| MY PAINT | 79.000 |
| ONLINE! | 107.000 |
| ONLINE PLATINUM! | 152.000 |
| ORGANIZE | 124.000 |
| PAGE FLIPPER PLUS F/X | 239.000 |
| PAGE FLIPPER 3D (PAL) | 239.000 |
| PAGE RENDER 3D | 239.000 |
| PAGE STREAM 1.8 | 290.000 |
| PAGE STREAM FONTS 1-13 | 59.000 |
| PAGE STREAM FONTS POSCRIPT A-B-C | 59.000 |
| PEN PAL | 226.000 |
| PIC MAGIC 250 CLP ART 10 DISHI | 159.000 |
| PICTIONARI | 75.000 |
| PIXSOUND | 125.000 |
| PLANETARIUM | 110.000 |
| POWER WINDOW 2.5 | 145.000 |
| PRECALCULUS | 79.000 |
| PRINT MASTER PLUS | 69.000 |
| PRINT MASTER ART. 1-2-3 | 49.000 |
| PRINT MASTER FONTS & BORDER | 59.000 |
| PRO BOARD | 720.000 |
| PRO ED | 49.000 |
| PRO FONTS 1-2 | 59.000 |
| PRO NET | 720.000 |
| PRO STUDIO | 230.000 |
| PRO VIDEO CGI (PAL) | 350.000 |
| PRO VIDEO PLUS (PAL) | 480.000 |
| PRO VIDEO FONTS 1-2-3 | 196.000 |
| PRO WRITE | 189.000 |
| PROBABILITY TEORY | 99.000 |
| PROJECT D | 85.000 |
| PUBBLISHER THE | 275.000 |
| RAW COPY | 95.000 |
| SAMPLEWARE DIGITAL | 45.000 |
| SAMPLEWARE GRAB BAG | 45.000 |
| SAMPLEWARE ORCHESTRA | 45.000 |
| SAMPLEWARE ROCK | 45.000 |
| SCRIBBLE! | 122.000 |
| SCRIBBLE PLATINUM! | 226.000 |
| SCULPT 3D XL | 255.000 |
| SCULPT ANIMATE 4D | 790.000 |
| SCULPT ANIMATE 4D JR. | 235.000 |
| SKYLINE BBS BULLETTIN BOARD | 230.000 |
| SOUND SAMPLER NORDSTER | 81.000 |
| SOUND SAMPLER OMEGA 22Khz. | 144.000 |
| SOUND SAMPLER OMEGA 56Khz. | 144.000 |
| SOUND SCAPE UTILITY 1/2 | 84.000 |
| SUPERBASE 2 | 204.000 |
| SYNOPHONIE SONG BEATLES 2 | 40.000 |
| SYNOPHONIE SONG ROCK 1-2 | 40.000 |
| SYNOPHONIE SONG JUKE BOX | 40.000 |
| SYNTHIA | 159.000 |
| SYNTHIA PROFESSIONAL | 575.000 |
| TDI MODULA 2 | 450.000 |
| TDI MODULA 2 DEVELOPER | 226.000 |
| TDI MODULA 2 REGULA | 152.000 |
| TRIGONOMETRY | 79.000 |
| TURBO PRINT | 79.000 |
| TURBO SILVER 3.0 | 295.000 |
| TURBO SILVER CONVERTER. | 59.000 |
| TV SHOW | 149.000 |
| TV TEXT | 149.000 |
| TX ED PLUS | 104.000 |
| ULTIMATE SOUND TRAKER | 73.000 |
| V.I.P. | 89.000 |
| VIDEO CATALOGER | 59.000 |
| VIDEO EFFECTS 3D | 349.000 |
| VIDEO FONTS | 79.000 |
| VIDEO PAGE | 225.000 |
| VISTER 3D | 229.000 |
| WHO WHAT WHERE WHEN | 149.000 |
| WINDOW PRINT 2 | 52.000 |
| WORD MASTER | 85.000 |
| WORKS PLATINUM! | 439.000 |
| WORLDATLAS | 89.000 |
| WSHELL | 79.000 |
| X-CAD DESIGNER | 225.000 |
| X-CAD PROFESSIONAL | 725.000 |
| X-COPY II | 39.000 |
| X-COPY II + HARDWARE | 59.000 |
| YOETROPEV 1.1 | 220.000 |
| ZUMA FONTS 1-2-3-4 | 59.000 |

### NEWS

| | |
|---|---|
| AMIGA LOGO | 139.000 |
| 3D PROFESSIONAL | 650.000 |
| GD PROFESSIONAL DRAW 2.0 | 269.000 |
| CAN DO | 205.000 |
| PROMOTION | 115.000 |
| THE ANIMATION STUDIO | 245.000 |

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

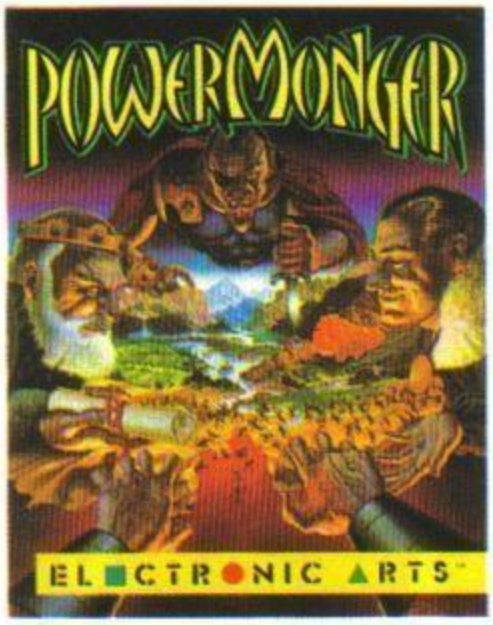
http://www.oldgamesitalia.net/

# ALEX COMPUTERS
Mail Service

## 011 - 77.30.184
CORSO FRANCIA 333/4 - 10142 TORINO

## AMIGA
### ARCADE

| | |
|---|---|
| 1ST PERSON PINBALL | 39.000 |
| ALL DOGS GO TO HEAVEN | 59.000 |
| AMEGAS | 15.000 |
| ANARCHY | 29.000 |
| AFTER THE WAR | 18.000 |
| ALL DOGS GO TO HEAV. | 59.000 |
| BADLANDS | TELEF. |
| BACK TO FUTURE II | 49.000 |
| BACKLASH | 15.000 |
| BLACK TIGER | 29.000 |
| BLOCK-OUT | 59.000 |
| BOMBER BOB | 29.000 |
| CABAL | 39.000 |
| CADAVER | TELEF. |
| CAPTIVE | 59.000 |
| CYBERWORLD | 29.000 |
| DRAGON'S LAIT | 109.000 |
| DOMINATION | 39.000 |
| EDITION ONE | 49.000 |
| OFF-ROAD RACING | TELEF. |
| PERSIAN GULF INFERNO | 39.000 |
| PINBALL MAGIC | 25.000 |
| PANG | TELEF. |
| PARADROID 90 | 49.000 |
| PLATINUM | 49.000 |
| PLOTTING | 29.000 |
| PROJECTILE | 49.000 |
| PROPHECY VIKING CHILD | 39.000 |
| RESOLUTION 101 | 29.000 |
| RICK DANGEROUS II | TELEF. |
| ROBOCOP II | TELEF. |
| ROGUE TROOPER | TELEF. |
| ROTOX | 29.000 |
| SATAN | 29.000 |
| SHADOW OF THE BEAST II | 69.000 |
| SLY SPY SECRET AGENT | TELEF. |
| SKIDZ SKATE | 29.000 |
| SPACE ACE | 99.000 |
| SPELLBOUND | 29.000 |
| STAR TRASH | 29.000 |
| STRYX | 29.000 |
| TEAM SUZUKI | TELEF. |
| THE FINAL BATTLE | 49.000 |




| | |
|---|---|
| E-SWAT | TELEF. |
| ESC. FR. PLANET OF R.M. | 25.000 |
| ESCAPE FROM SING. C | 99.000 |
| GHOSTS'N GOBLINS 1 MB | 29.000 |
| GOLD OF THE AZTEC | 29.000 |
| HOLLYWOOD POKER PRO | 52.000 |
| INFESTATION | 38.000 |
| HEROES | 49.000 |
| IVANHOE | 49.000 |
| LEAVING TERAMIS | 29.000 |
| JUMPING JACKSON | 39.000 |
| KLAX | 25.000 |
| LIVINGSTONE LI | 39.000 |
| MANIX | 49.000 |
| MEAN STREETS | TELEF. |
| MIDNIGHT RESISTANCE | 29.000 |
| MR. DO RUN RUN | 39.000 |
| NEW YORK WARRIOR | 29.000 |
| NIGHT HUNTER | 49.000 |
| NINJA SPIRIT | 49.000 |
| THE NEVER ENDING ST. II | TELEF. |
| THE KILLING GAME SHOW | 49.000 |
| THE PLAGUE | 39.000 |
| THE PREMIER COLLECTION | 39.000 |
| THE PUNISHER | 39.000 |
| THE SPY WHO LOVED ME | 29.000 |
| THE TIME MACHINE | 49.000 |
| TOTAL RECALL | TELEF. |
| TURRICAN | 29.000 |
| U.N. SQUADRON | TELEF. |
| UNREAL | 59.000 |
| VENUS THE FLYTRAP | 49.000 |
| WHEELS OF FIRE | 59.000 |
| YOLANDA | 49.000 |
| X-OUT | 29.000 |
| XENON II | 39.000 |

### STRATEGIA / SIMUL.

| | |
|---|---|
| A-10 TANK KILLER | TELEF. |
| ATTACK SUB (ITA.) | 45.000 |
| 1943 BATTLE HAWKS | 29.000 |
| BATTLE COMMAND | TELEF. |
| BLUE ANGELS | 42.000 |
| EUROPEAN SHUTTLE SIMUL. | 69.000 |
| DAMA SIMULATOR | 42.000 |
| DAMOCLES | 39.000 |
| DRAGON STRIKE | 69.000 |
| DEFCON 5 | 59.000 |
| F-16 COMBAT PILOT | 59.000 |
| F-16 FALCON | 59.000 |
| F-19 STEALTH FIGHTER | 69.000 |
| F-29 RETALIATOR | 49.000 |
| FALCON MISSION DISK | 49.000 |
| FALCON MISSION DISK 2 | 39.000 |
| FIGHTER BOMBER | 59.000 |
| FLIGHT SIM II | 99.000 |
| F. BOMBER MISSION DISK | 29.000 |
| GOLD OF THE AMERICAS | 72.000 |
| GRAVITY | 49.000 |
| IMPERIUM | 45.000 |
| M-1 TANK PLATOON | TELEF. |
| M-4 SHERMAN | 25.000 |
| MAGIC FLY | 49.000 |
| MIDWINTER | 69.000 |
| MIG-29 | TELEF. |

Supramodem 2400 Int. A2000
Supramodem 2400 Ext. A2000/A500

| | |
|---|---|
| VIDEOGENLOCK MK II | L. 359.000 |
| SGENLOCK (SEMIPROFESSIONALE) | L. 550.000 |
| PAL SPLITTER | L. 249.000 |
| TELEVIDEO | L. 199.000 |
| OMEGA SOUNDSAMPLER 56 Khz | L. 144.000 |
| SCANNER 400 DPI 16 toni di grigio con software (A500, A2000, A3000) | L. 750.000 |
| SCANNER 200 DPI 16 toni di grigio con software (A500, A2000, A3000) | L. 550.000 |
| SCANNER A4 (A500, A2000, A3000) | L. 1.440.000 |

L. 69.000 italiano

## MS-DOS
### ARCADE

| | |
|---|---|
| AFTER BURNER | 59.000 |
| BLOCK OUT | 29.000 |
| BLOOD MONEY | 59.000 |
| CLOUD KINGDOMS | 49.000 |
| DAYS OF THUNDER | 49.000 |
| DOUBLE DRAGON II | 29.000 |
| DRAGON'S LAIR | 99.000 |
| GHOSTBUSTERS II | 49.000 |
| GHOST'N GOBLINS | 29.000 |
| OUT RUN | 29.500 |
| RESOLUTION 101 | 29.000 |
| ROGER RABBIT | 39.000 |
| SATAN | 29.000 |
| STRIDER | 29.000 |
| SPACE HARRIER | 29.000 |
| WELLTRIS | 59.000 |

**ESPANSIONE 512 Kb (A500) L. 130.000**
**ESPANSIONE 1,5 Mb (A500) L. 285.000**

| | |
|---|---|
| OPERATION SPRUANCE | TELEF. |
| OVERRUN | 69.000 |
| PIRATES | 59.000 |
| POPULOUS | 45.000 |
| POWERMONGER | TELEF. |
| RINGS OF MEDUSA | 49.000 |
| POPULOUS PROM. LAND | 21.000 |
| SECOND FRONT | 69.000 |
| SIM CITY | 59.000 |
| SIM CITY-TERRAIN EDITOR | 28.000 |
| SIMULCRA | TELEF. |
| STORM ACROSS EUROPE | 69.000 |
| SUPREMACY | 59.000 |
| TEAM YANKEE | TELEF. |
| THE LOST PATROL | 49.000 |
| THEIR FINEST HOURS | 49.000 |
| USS JOHN YOUNG | 49.000 |
| VENOM WING | TELEF. |
| WARHEAD | 49.000 |
| WINGS | 49.000 |
| XIPHOS | TELEF. |

### SPORT / AZIONE

| | |
|---|---|
| ALL TIME FAVOURITES | 45.000 |
| BUDOKAN | 49.000 |
| DAYS OF THUNDER | 49.000 |
| EXTRA TIME | 18.000 |
| E. HUGHES INT SOCCER | 39.000 |
| GRAN PRIX CIRCUIT | 42.000 |
| G. NORMAN SHARK ATTACK | 39.000 |
| INT. CHAMP. WRESTLING | 29.000 |
| K. DALGLISH SOCCER MATCH | 29.000 |
| KICK-OFF 2 | 29.000 |
| O.P. BASKETBALL | 49.000 |
| ORIENTAL GAMES | 59.000 |
| PLAYER MANAGER | 39.000 |
| RVF HONDA | 59.000 |
| STUNT CAR RACER | 59.000 |
| SUBBUTEO | 49.000 |
| TENNIS CUP | 29.000 |
| THE BASKET MANAGER | 39.000 |
| TIE BREAK | 29.000 |
| TV SPORT BASKETBALL | 49.000 |
| TV SPORT FOOTBALL | 59.000 |
| W. GRETZKY HOCKEY | 59.000 |

### STRATEGIA / SIMUL.

| | |
|---|---|
| 688 ATTACK SUB | 79.000 |
| A 10 TANK KILLER | 69.000 |
| AMERICAN CIVIL WAR. I | 72.000 |
| BATTLECHESS II | 69.000 |
| BLUE ANGELS | 45.000 |
| BREACH II | 49.000 |
| CENTURION DEF. OF R. | 49.000 |
| DRAGONSTRIKE | 69.000 |
| F-15 STRIKE EAGLE II | 79.000 |
| F-16 FALCON XT | 69.000 |
| F-16 FALCON AT | 89.000 |
| F-16 COMBAT PILOT | 59.000 |
| F-19 STEALTH FIGHTER | 99.000 |
| FIGHTER BOMBER | 69.000 |
| FINAL FRONTIER | 59.000 |
| FIRST OVER GERMANY | 69.000 |
| FLIGHT SIMULATOR III | 129.000 |
| FLIGHT SIMULATOR IV | 129.000 |
| FULL METAL PLANETE | 39.000 |
| GUNBOAT | 59.000 |
| GUNSHIP | 69.000 |
| HARPOON | 79.000 |
| L.H.X. ATTACK CHOPPER | 99.000 |
| M-1 TANK PLATOON | 89.000 |
| MIDWINTER | 79.000 |
| NIGHT RIDER | 29.000 |
| OIL IMPERIUM | 49.000 |
| PT-109 | 59.000 |
| RAILROAD TYCOON | 79.000 |
| SENTINEL WORLDS II | 59.000 |
| SILENT SERVICE II | 79.000 |
| STARFLIGHT II | 69.000 |
| STORMOVIK | 59.000 |
| STRIKE FORCE HARRIER | 59.000 |
| SUB BATTLE SIMULATOR | 29.000 |
| TANK | 69.000 |
| THUD RIDGE | 40.000 |
| VETTE | 69.000 |
| WATERLOO | 69.000 |
| WOLFPACK | 69.000 |

### ADVENTURE / R.P.

| | |
|---|---|
| B.S.S. JANE SEYMOUR | 49.000 |
| BATTLE MASTER | 59.000 |
| CASTLE MASTER | 25.000 |
| CHAMPIONS OF KRYNN | 69.000 |
| CHRONO QUEST II | 59.000 |
| CODENAME: ICEMAN | 69.000 |
| CORPORATION | 59.000 |
| DRAGON FLIGHT | 49.000 |
| DRAGONS OF FLAME | 59.000 |
| DRAGON'S BREATH | 49.000 |
| DRAKKHEN | 59.000 |
| GOLD RUSH | 49.000 |
| HERO'S QUEST | 59.000 |
| HILLSFAR | 59.000 |
| LEGEND OF FAERGHAIL | 49.000 |
| LEISURE SUIT LARRY I | 49.000 |
| LEISURE SUIT LARRY II | 69.000 |
| LEISURE SUIT LARRY III | 69.000 |
| MURDER | 29.000 |
| MYSTERE | 29.000 |
| KING'S QUEST I | 59.000 |
| KING'S QUEST II | 59.000 |
| KING'S QUEST III | 59.000 |
| MANIAC MANSION | 59.000 |
| MAN HUNTER N.Y. | 59.000 |
| MAN HUNTER II S.F. | 59.000 |
| POLICE QUEST | 49.000 |
| POLICE QUEST II | 59.000 |
| POOL OF RADIANCE | 69.000 |
| SEX VIXEN FROM SPACE | 59.000 |
| SWORD OF ARAGON | 59.000 |
| SWORDS OF TWILIGHT | 29.000 |
| SPACE QUEST I | 59.000 |
| SPACE QUEST II | 59.000 |
| SPACE QUEST III | 69.000 |
| THE LAST NINJA II | 49.000 |
| THE IMMORTAL | 49.000 |
| PLAY 3D SOCCER | 59.000 |
| BASKET MANAGER | 24.000 |
| INDI 500 | 49.000 |

**PUOI ORDINARE:**

Telefonando allo: 011/7730184 o 011/4033529

Via FAX 24 ore su 24 allo: 011/7730184

Scrivendo a:
**ALEX Mail Service - C.so Francia 333/4**
**10142 Torino**

Per motivi di spazio non possiamo pubblicare tutti i titoli a listino

**VIDEON III AMIGA L. 529.000**
Digitalizzatore video 4096 colori in HI-RES
**VIDEON III PC L. 660.000**
Digitalizzatore video PC

L. 49.000

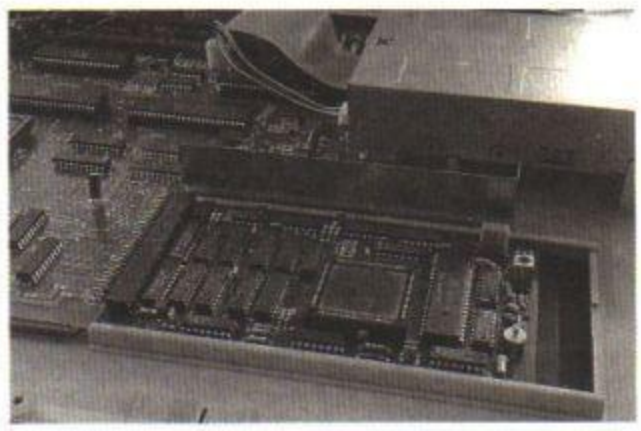
### ADVENTURE / R.P.G.

| | |
|---|---|
| ARTHUR | 59.000 |
| CASTLE MASTER | 29.000 |
| CHAMPIONS OF KRYNN | 69.000 |
| DEMON'S WINTER | 59.000 |
| DON'T GO ALONE | 45.000 |
| DRAGON WARS | 72.000 |
| DRAGON'S OF FLAME | 59.000 |
| DRAKKHEN | 59.000 |
| FUTURE WARS | 29.000 |
| GOLD RUSH | 49.000 |
| HILLSFAR | 59.000 |
| ICE MAN | 79.000 |
| INDY THE G. ADVENTURE | 59.000 |
| KING OF CHICAGO | 59.000 |
| KING'S QUEST IV | 69.000 |
| KNIGT OF LEGEND | 49.000 |
| LEISURE SUIT LARRY III | 99.000 |
| MAN HUNTER II | 59.000 |
| MANIAC MANSION | 59.000 |
| MINES OF TITAN | 59.000 |
| NEUROMANCERL | 38.000 |
| OMNICRON CONSPIRACY | 69.000 |
| PIRATES | 59.000 |
| POLICE QUEST II | 59.000 |
| POOL OF RADIANCE | 69.000 |
| SECRET OF THE S. BLADE | 69.000 |
| SINBAD | 59.000 |
| SPACE QUEST IIIb | 59.000 |
| TANLED TALES | 49.000 |
| THE BLACK CAULDRON | 49.000 |
| THE COLONEL'S BEQUEST | 89.000 |
| THE FAERY TALE | 69.000 |

### SPORT / AZIONE

| | |
|---|---|
| FOOTBALL MAN. W.CUP | 44.900 |
| HARDBALL 2 | 38.000 |
| INDIANAPOLIS 500 | 45.000 |
| JOHN MADDEN'S FOOTB. | 59.000 |
| KING'S OF THE BEACH | 69.000 |
| MICROPROSE SOCCER | 49.000 |
| MOTOCROSS | 49.000 |
| PARIS DAKAR '90 | 39.000 |
| POWERBOAT USA | 49.000 |
| SKIDOO | 39.000 |
| THE DUEL | 42.000 |
| THE DUEL CALIFORNIA CH. | 24.000 |
| THE DUEL EUROPEAN CH. | 24.000 |
| THE DUEL MUSCLE CARS | 24.000 |
| THE DUEL SUPER CARS | 24.000 |
| THE CYCLES | 38.000 |
| THE GAMES UMMER ED. | 29.000 |
| TV SPORTS FOOTBALL | 59.000 |
| VOLLEYBALL SIMULATOR | 39.000 |
| WORLD CUP '90 | 29.000 |

**Pc POWER BOARD**



CARATTERISTICHE TECNICHE

- CPU: NEC V30-8 Mhz
- Phoenix BIOS
- 768Kb PC-ram
  512kB AMIGA RAM
- REAL TIME CLOCK
- 3.5" Drive Support
- MS-DOS 4.1 + GW Basic
- SCHEDE GRAFICHE: CGA, Hercules, MDA
- Manualistica completa

**L. 760.000!!!**

PREZZI SONO COMPRENSIVI DI IVA - ACCETTIAMO ORDINI TELEFONICI - SPEDIZIONI IN TU

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PRESENTS

# LA STORIA INFINITA II

CINEVOX
RELEASE

© 1989 Warner Bros,
all rights reserved.

DISTRIBUITO IN ESCLUSIVA PER L'ITALIA DA

**SOFTEL**

Via A. Salinas, 51/B (GRA) - 00178 Roma
Tel. 06/7231811 Tel./Fax 06/7231812

DISPONIBILE PER: Amiga, Atari ST, PC (VGA, EGA, CGA e Hercules), C64, Spectrum e Amstrad.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



# UOMO RANA

## Peter Molineux, portavoce della Bullfrog, racconta a K i progetti presenti e futuri del team di programmazione di Populous e Powermonger

Sarebbe bastato *Populous* per passare alla storia, ma con *Powermonger* (vedi la recensione a pag. 38) la Bullfrog iscrive definitivamente il suo nome nell'Albo d'Oro dei migliori team di programmazione di giochi per computer.

Più che naturale, quindi, che fossimo curiosi di conoscere (e di farvi conoscere) questo team di sviluppatori che in pochissimo tempo è riuscito a costruirsi una fama solidissima, nonché un altrettanto solido conto in banca grazie al fatto che *Populous* è stato scelto sia dalla Sega che dalla Nintendo per le rispettive console a 16-bit

Uno dei segreti di questo successo è merito anche dei giocatori stessi. Infatti, Peter Molineux, portavoce e ideatore/programmatore della Bullfrog, tiene incontri regolari, denominati "focus group", nei quali invita i videogiocatori a ispezionare, fare commenti e critiche sui giochi in fase di produzione. I commenti e le critiche vengono presi in considerazione e, se ritenuti validi, incorporati nel gioco. Tutto ciò dimostra una sensibilità e un'attenzione verso l'utente finale che si rispecchia nella qualità dei giochi della Bullfrog: il successo di critica e di pubblico dimostra che chi lavora bene alla fine viene premiato.

Abbiamo incontrato Peter Molineux a Londra durante un recente viaggio ed ecco il resoconto della nostra conversazione.

*K - L'idea di Powermonger è dovuta al successo di Populous o era già nell'aria?*

Molineux - Quando stavo scrivendo *Populous* sapevo che la visuale del gioco - "dall'alto di una collina" - si poteva utilizzare per un altro gioco, anche completamente diverso. Le specifiche di *Powermonger* sono state disegnate durante la lavorazione di *Populous* - ma fu solo dopo il successo di quest'ultimo che pensammo a realizzarlo.

*K - Avete testato Powermonger con modellini in Lego come per Populous?*

Molineux - No, perché avevamo già in testa l'idea di come sarebbe venuto, ma ho fatto molto ricerche sulle formazioni militari e su come si svolge effettivamente una battaglia. A questo proposito, ho letto in particolare un libro intitolato "Battles in Europe from 1500 to 1800" (Battaglie in Europa dal 1500 al 1800, NdR), che mostra visivamente come sono state combattute effettivamente le varie battaglie nel corso dei secoli, e in *Powermonger* le truppe al comando dei vari capitani sono disposte proprio come nel libro, cosicché sono storicamente accurate.

*K- So che inizialmente il gioco aveva un altro nome. Perché è cambiato?*

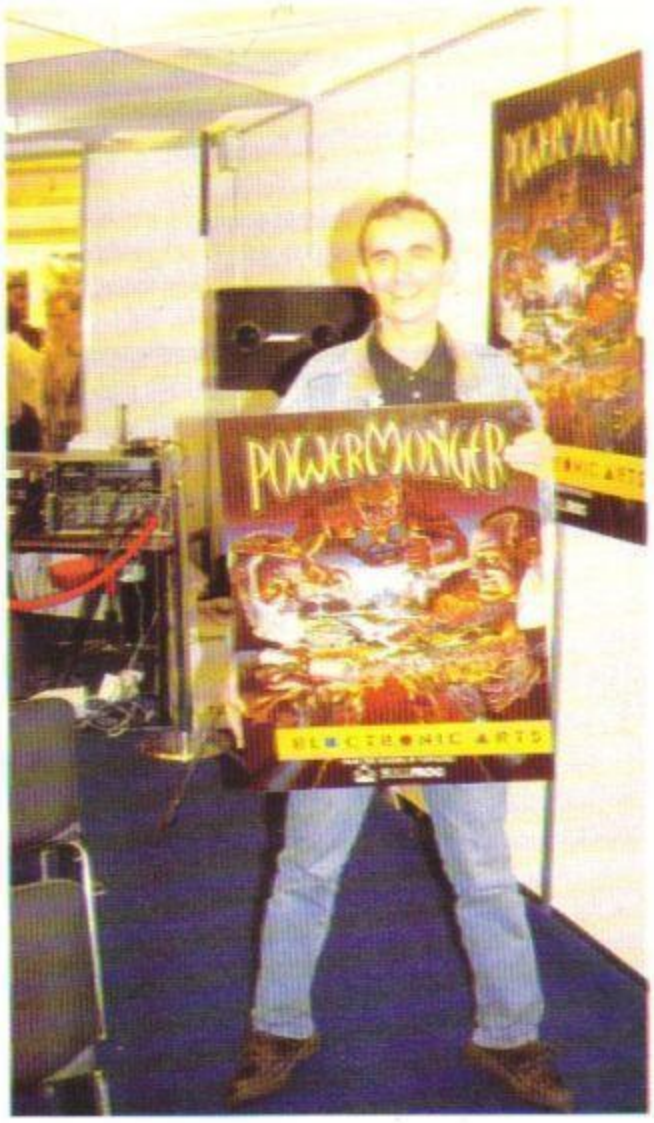
Molineux - Il gioco doveva chiamarsi "Warmonger", ma al mercato americano non piacciono i giochi nel cui titolo ci sia la parola "war" (guerra). Così abbiamo dovuto toglierla. Fintanto che non si usa la parola guerra va tutto bene, anche se poi sono giochi di guerra. È ridicolo. Non sono del tutto contento del nome, avrei preferito "Warmonger" perché descrive molto meglio il gioco, e poi *warmonger* è una parola inglese, con un preciso significato (guerrafondaio, NdR), mentre *Powermonger* non significa niente.

*K - Credo che Populous si possa definire un gioco strano, sicuramente al di fuori di qualunque schema precedente. Pensavate che potesse avere il successo che ha avuto?*

Molineux - Quello che pensavamo era che sarebbe stato notato dalla gente grazie, diciamo, al suo fattore "stranezza" , ma non pensavamo avesse un tale successo. Mi ricordo il giorno che l'ho visto entrare in classifica: pensavamo che sarebbe potuto entrare in classifica, ma mai che sarebbe arrivato al primo posto.

*K - Avete una spiegazione per questo successo?*

Molineux - Vorrei averla. Non so... l'unica cosa che si può dire è che il gioco è differente in modo originale e questo è vero anche per *Powermonger*. *Powermonger* sembra *Populous* dal punto di vista grafico, ma il gioco in sé è diverso. Questo discorso ci porta al modo in cui disegniamo i giochi. Invece di vedere qual'è il gioco che va forte in un dato momento, ci diciamo: lasciamo perdere gli altri giochi, qual è il gioco che *noi* vorremmo giocare. È un approccio diverso e forse per questo *Populous* ha avuto successo: era qualcosa di nuovo. Quando stavamo sviluppandolo, contattammo diverse case di software. Gli telefonavamo e gli dicevamo che volevamo mostrar loro questo nuovo gioco. E loro ci rispondevano: che tipo di gioco è? Un gioco di strategia, uno sparatutto? Cercavano di classificarlo, ma noi cosa potevamo rispondere. Cosa potevamo dirgli?




Peter Molineux mostra con orgoglio la sua ultima creazione.

*K - Che era un simulatore di Dio...*

Molineux - Sì, esatto, ma non ci credevano. Penso che questa sia proprio la ragione del suo successo, che è inclassificabile.

*K - Dici che Powermonger è diverso da Populous. Quali sono le differenze principali?*

Molineux - Con *Powermonger* abbiamo cercato di ottenere qualcosa di totalmente differente, che non è mai stato fatto prima d'ora. Abbiamo voluto creare un mondo reale dentro il computer che risultasse credibile. Gli omini che si muovono per il gioco hanno un'intelligenza propria. Ogni personaggio ha una sua personalità, un suo nome, reagisce in modo diverso in situazioni diverse, ha una sua storia familiare, una moglie o un marito e dei bambini. Vivono realmente nel mondo del gioco e tu puoi startene lì a guardare il mondo che bada ai fatti suoi. Sembra molto complicato ma abbiamo fatto in modo che sia semplice. Questa "autonomia" dei personaggi che

La rana-toro, il simbolo della Bullfrog

### PASSATO PROSSIMO

**Il debutto della Bullfrog, qualcuno di voi forse se lo ricorderà, è stato *Fusion* un gioco di enigmi/strategia/sparatutto che però non destò grande impressione e certamente non lasciò intuire le potenzialità della Bullfrog. Poi fu la volta di *Populous*, che fece conquistare alla Bullfrog la meritata fama che ora li contraddistingue nonché il prestigioso premio Golden Joystick per il gioco più originale del 1989. Il loro terzo gioco, *Flood*, era un discreto gioco di piattaforme che, venendo subito dopo Populous, aveva poche possibilità di lasciare il segno. Ora è la volta di *Powermonger*, il secondo K-gioco su quattro titoli pubblicati dalla Bullfrog, che è probabilmente destinato a ricevere qualche altro premio. Come si può vedere, un curriculum vitae di tutto rispetto.**



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



popolano il mondo di *Powermonger*, ci ha creato anche dei problemi. La cosa buffa è che proprio perché hanno una priopria personalità quando testi il gioco possono fare tutto quello che vogliono e cominciano ad innescare eventi non previsti: è stato un incubo.

Nessuno ha mai tentato prima d'ora di cercare di riprodurre in modo così realistico un mondo dentro il computer. Non era così in *Populous*, dove tutte gli

***Flood*, un intermezzo d'evasione tra *Populous* e *Powermonger***

omini erano uguali e l'unica cosa che facevano era spostarsi da un posto all'altro. In *Populous* controllavi l'ambiente, in *Powermonger* giochi *dentro* l'ambiente. In una frase questa è la differenza.

*K - Veniamo alla domanda obbligatoria di questi tempi: cosa ne pensi dei giochi per CD?*

Molineux - Penso che da un lato i CD siano molto stimolanti. La capacità di memoria dei CD ha dell'incredibile. D'altro canto però, mi preoccupa, mi terrorizza. Al momento, per sviluppare *Powermonger* ci sono voluti 18 mesi. Per un gioco CD ci vorrà molto più tempo perché la gente si aspetterà qualcosa in più da un gioco per CD e questo significa un enorme quantità di lavoro. Pensa solo alla grafica. Per disegnare una buona schermata ci vuole quasi una settimana: pensa a quante schermate contiene un CD (oltre 50.000, NdR) e capisci cosa significa. Quindi mi entusiasma per il potenziale di memoria, ma mi fa un po' paura il pensare di disegnare dei giochi che utilizzano in pieno la tecnologia digitale.

*K - Secondo te i CD saranno il trampolino da cui partire per creare nuovi tipi di giochi?*

Molineux - Come tutte le cose nuove, inizialmente non aiuteranno a creare nuovi giochi. All'inizio verranno usati per le cose più ovvie - adventure con moltissime immagini statiche e cose simili - non giochi di nuovo tipo. Quello che potrebbe servire di più sarebbero processori più potenti, perché dal punto di vista di un programmatore ci si possono fare più cose. Dopotutto il CD offre solo molta più memoria. Il CD è in realtà come 5000 floppy disk e questo significa che non ti devi preoccupare dello spazio quando disegni un gioco, ma devi sempre preoccuparti di trasferire i dati dal CD allo schermo e io credo che se un gioco ha un caricamento a metà gioco, viene rovinato totalmente. Sei lì preso dal gioco ed ecco che ti devi fermare perché deve caricare una parte successiva.

*K - Quindi nell'immediato futuro non prevedi niente di nuovo?*

Molineux - Penso che ce ne saranno di giochi nuovi, ma per fare delle cose nuove ci vuole tempo. Pensa all'Amiga è vecchio di sei anni e solo dall'anno scorso si può dire che sono usciti giochi veramente belli che sfruttano appieno la macchina. Ci vuole tempo.

*K - Qualche progetto per il futuro di cui puoi parlare?*

Molineux - Mi piacerebbe molto parlare di due progetti futuri, ma mi fulminerebbero. Comunque posso parlare di *Populous 2*, su cui comincerò a lavorare non appena avrò finito *Powermonger*, non prima di essermi preso una settimana di riposo. Sono entusiasta di lavorare su *Populous 2*. Stiamo disegnando la grafica, abbiamo già steso la struttura del gioco e speriamo di riuscire a farne un gioco molto bello. Sarà riscritto totalmente. Sarà abbastanza simile al primo, ma ci saranno cose come maremoti, fulmini dal cielo e molte altre cose. C'erano così tante cose che volevamo mettere in *Populous* ma non ne abbiamo avuto il tempo. E poi ora sappiamo molte più cose sulla programmazione di quante ne sapevamo allora. Ora possiamo spingere la macchina fino al limite perché la conosciamo meglio.

AMERICAN'S GAMES

HOME COMPUTER E VIDEOGIOCHI

ESPANSIONE AMIGA 500 L120.000
VIRUS CHECKER PER AMIGA L35.000
*ESPANSIONE PER ST 1/2 MEGA L340.000
*ESPANSIONE PER ST 2,5 MEGA L690.000
ATARI LYNX+GAME L390.000
*si possono montare anche senza saldature

VASTO ASSORTIMENTO DI GIOCHI PER AMIGA - ST - C64 - MSDOS - ZX

CARTRIDGES PER NINTENDO - SEGA - ATARI

VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA

VIA SACCHI, 26 - 10128 TORINO - Tel. 011/548920

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

# RANX

TUA MADRE NON APPROVEREBBE!

© ALBIN MICHEL
RANX BY LIBERATORE AND TAMBURINI

Da Roma a New York, la psicopeste sta mietendo le sue vittime. Perfino il Presidente degli Stati Uniti ne é stato contaminato.
Tu sei Ranx, un androide con muscoli d'acciaio, e solo tu puoi salvare il mondo. Ma stai per essere perseguitato da una catastrofe ancora peggiore. La tua ragazza, Lubna, é scomparsa e ti metti contro tutti per ritrovarla.

DISPONIBILE PER
AMIGA
AT.ST
PC & COMPATIBILI

THE VIDEO GAME

LEADER

© ALBIN MICHEL
RANX BY LIBERATORE AND TAMBURINI

UBI SOFT
*Entertainment Software*

GRAMMA IN ITALIAN

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

# Golden

Scuramente il coin-op fantasy della Sega, *Golden Axe*, è diventato famoso grazie a uno schema di gioco semplice e un'ottima grafica. E, come recita una nota legge di mercato, ogni successo da sala giochi deve essere convertito. Prima è arrivata la magnifica versione per Megadrive, e ora la Virgin ha convertito *Golden Axe* in formato Spectrum, C64, Amiga, ST e CPC. Siete pronti ad affettare un po' di sprite senza porvi troppi problemi?

In uno strano regno pieno di esattori delle tasse sputafuoco c'era una volta un gruppo di tre coraggiosi guerrieri che intraprese una mortale ricerca dell'Ascia Dorata. Questa è la loro storia. La bella terra di Yuria è caduta in uno stato di caos per mano di Death Adder e del suo esercito di mostruosi scagnozzi. Dopo aver raso al suolo villaggi indifesi, il malvagio rettile ha rapito il re e la bella principessa. Voi siete l'unico ostacolo fra il dominio di Adder e una pace duratura.

*Golden Axe* è un pestaduro-affettatutto a scorrimento orizzontale diviso in sei livelli. Il giocatore (e un amico se si sceglie l'opzione per due avventurieri contemporaneamente) inizia il gioco scegliendo di essere uno dei guerrieri di cui sopra: Ax-Il Combattente, Gilius-Testadituono o Tyris-La Fiamma. Armato con una spada o un'ascia il guerriero può esibirsi in una serie di mosse di combattimento quali: pugni, affondi, fendenti, proiezioni, calci e craniate. Il "colpometro" mostra quanti colpi si possono subire prima di perdere una vita.

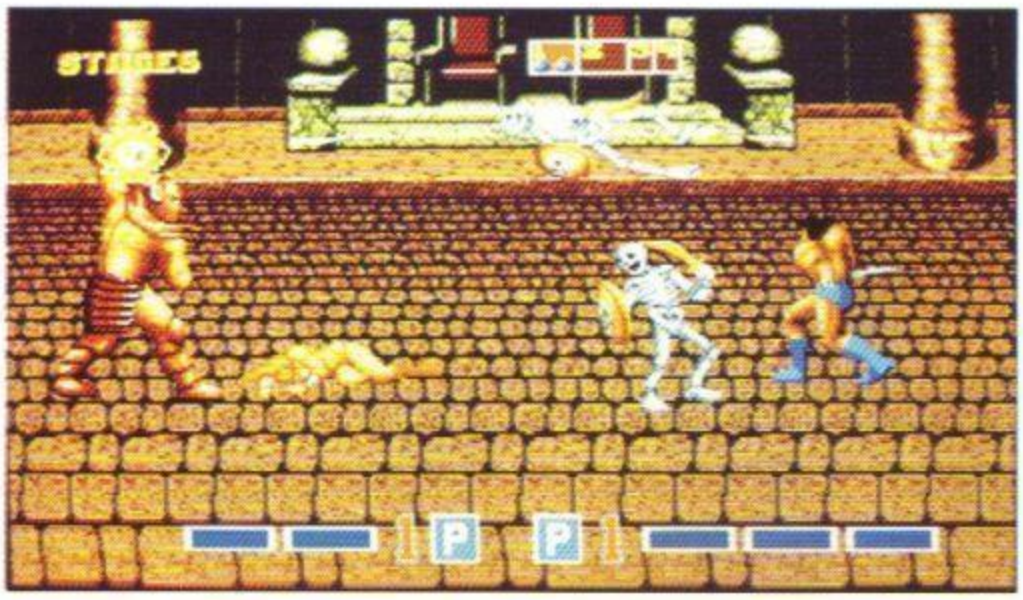
Inoltre, ogni guerriero possiede un incantesimo personale che si usa come una smart bomb per distruggere tutti i nemici presenti sullo schermo in un dato momento - anche se alcuni possono sopravvivere alla devastazione. Il potere dell'incantesimo dipende dalla quantità di fiaschette magiche che si trasportano (indicate in alto sullo schermo). Si raccolgono le fiaschette - e le unità di energia addizionale - "scippando" dei piccoli elfi che appaiono nel corso del gioco.

I tizi che si possono impersonare sono: Ax-Battler il barbaro ha sentito le ultime urla di sua madre, condannata a morte da Death Adder - ora vuole, vendicarsi. Ax-Battler può controllare un massimo di quattro livelli di Magia del Vulcano. Tyris-Flare è una forte guerriera amazzone, l'ulti-

Richard Costello e Dementia: un binomio azzeccato.

## DEMENZA TOTALE

**La Dementia è il gruppo di sviluppatori di software responsabile della conversione di *Golden Axe* su Amiga. Richard Costello ha scritto il codice e Kevin Bulmer ha realizzato la graficacon l'aiuto di Mark Knowles e Adrian Carless. "*Golden Axe* su Amiga è un ibrido tra le versioni a gettoni e per Megadrive," dice Costello. "Tutti dicono che la versione per Megadrive è identica al coin-op, ma non è mica vero. La versione Amiga usa lo stile di sprite del coin-op ma ovviamente non possiede altrettanti colori." La conversione per Amiga usa una tavolozza doppia a 16 colori per gli sprite e i fondali. Il blitter e il 68000 fanno gli straordinari per produrre un gioco che giri entro il tempo di quadro - vengono eseguiti 960 "blit" ogni 1/50 di secondo. "Allarga i confini dei giochi per Amiga," dichiara in confidenza Costello. *Golden Axe* su Amiga contiene anche subdoli cambiamenti di colore durante i sei quadri. Altre specifiche tecniche di *Golden Axe* Amiga: più di 600 animazioni degli sprite, misura massima degli sprite 64 pixel per 96, 18 effetti sonori (fra cui il gancio, il calcione, l'urto a terra e le urla maschili e femminili) e 6 colonne sonore (fra le quali alcuni classici come "Wilderness" e "Pass of the Fiend"). Costello pensa stranamente che *Golden Axe* abbia molta più profondità dei comuni giochi di combattimento. In passato ha lavorato a *Mask* e *Ramrod* per la Gremlin, a *Hot Rod* per la Activision e alla versione per C16 di *Way of the Exploding Fist* per la Melbourne House.**



Siete arrivati quasi alla fine. Riuscirete a portare a casa la pelle?

*"Golden Axe su Amiga è bello, si gioca bene e possiede tutte le caratteristiche che servono.."*

**Neil Young, produttore software alla Probe.**

Golden Axe per CPC, la violenza è palpabile anche ad 8-bit.

Quando il caso lo richiede è utile ricorrere anche alla magia.



http://www.oldgamesitalia.net/

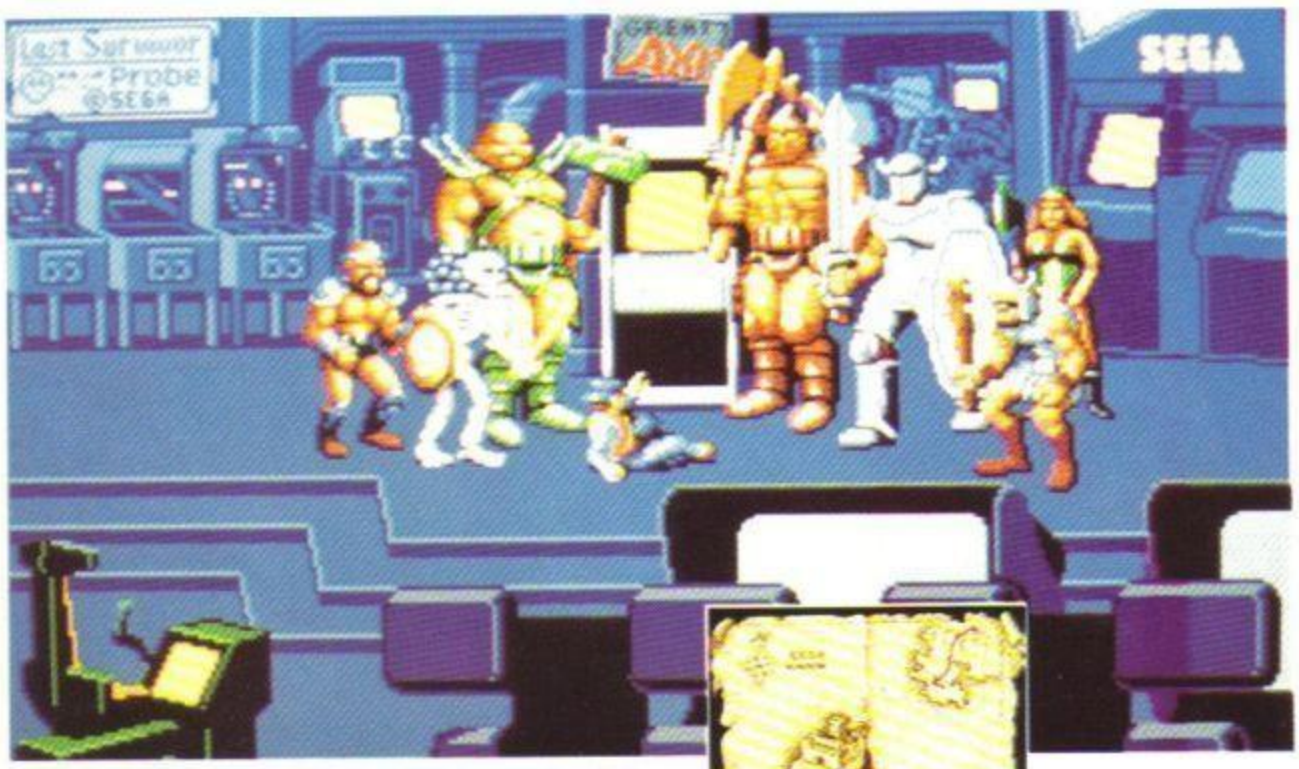
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



# Axe

La VIRGIN impugna la spada e K osserva il massacro




Un incubo per tutti i videogiocatori: i nemici del gioco prendono vita!

La strada per il Castello di Death Adder è lunga e insidiosa.

## LE PRIME IMPRESSIONI

### PRO

- Molto simile alle versioni coin-op e Megadrive.
- Sprite dai colori brillanti.
- Dà sensazioni "da bar".

### CONTRO

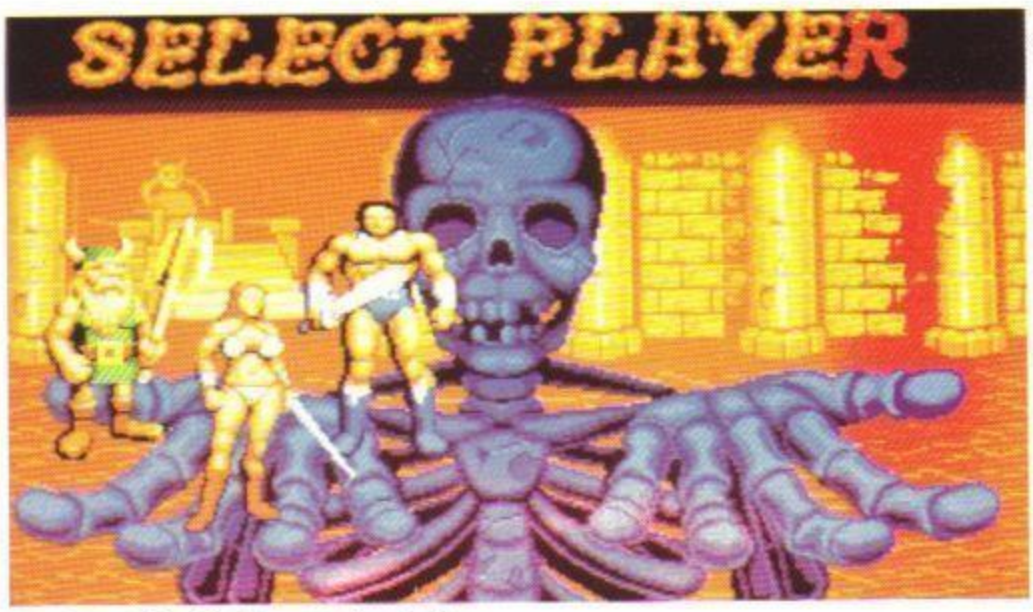
- Lo schema di gioco manca di varietà e diventa presto ripetitivo.
- Come nel coin-op originale, il gioco manca di una qualsivoglia profondità.

mo membro della sua tribù della giungla. Quando si incavola sul serio può controllare sino a sei livelli di Magia del Fuoco. Gilius-Thunderhead ha perso il fratello gemello in uno scontro con i soldati di Adder. La sua specialità sono i salti mortali e può distruggere i nemici con un massimo di tre livelli di Magia del Fulmine.

Fra una passeggiata nel bosco e lo scontro finale con Death Adder, si incontrano i Bruti Gemelli, le Donne-Lucertola, gli Spadaccini Scheletrici e i Bizzarrotti - le bestie da sella di Death Adder. Se si disarciona un nemico dalla schiena di un bizzarrotto si può salirvi su e sputare fiamme o generare palle di fuoco, oppure colpire la gente con dei colpi di coda. In *Golden Axe* c'è anche un Villaggio delle Tartarughe, anche se fortunatamente non c'è traccia di ninja mutanti adolescenti.

Le conversioni per computer di *Golden Axe* sono opera della Probe. La versione per Amiga di *Golden Axe* è stata scritta dalla Dementia (il gruppo di sviluppatori di software responsabile per il K-Gioco *Corporation*). David Whittaker ha fornito la musica, e al gioco hanno lavorato tre grafici. David Shea ha programmato le conversioni per Spectrum e CPC, con grafica di Jason Green e musiche della Sound Images. La Design Team (gli stessi ragazzi che hanno prodotto la versione per C64 di *Turbo Outrun* l'anno scorso) hanno scritto *Golden Axe* per C64 - Marty Kelly ha programmato, Steve Crow ha progettato la grafica. Il manuale di *Golden Axe* è stato scritto dall'ex-redattore di ACE Graeme Kidd.

K ha giocato una versione quasi completa del gioco per Amiga (vedi il box apposito per ulteriori dettagli) e CPC. *Golden Axe* su Amiga si avvicina molto al coin-op originale. Sono state inserite tutte le caratteristiche importanti, e la grafica e il sonoro assomigliano molto a quelle della macchina tecnicamente superiore usata nei bar. La versione CPC ha qualche problemino con lo scorrimento (un po' a scatti) ma possiede sprite e fondali colorati e dettagliati. L'unico dubbio di K riguardo alla conversione di *Golden Axe* su computer riguarda la mancanza originaria di profondità e di uno schema di gioco evoluto. Ma come dice Neil Young (produttore software alla Probe): "Le istruzioni non erano di migliorare o modificare *Golden Axe* ma di rimanere entro i limiti della macchina scelta". *Golden Axe* potrebbe interessare solo per qualche ora invece che giorni o settimane. Comunque, vi divertirete un sacco ad affettare e malmenare creature di un mondo fantastico, specialmente durante una partita a due giocatori - ci si può persino fare a pezzi l'un l'altro!




Lo schermo della scelta del personaggio su Amiga...

... e su CPC! Notate differenze?

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

# IPLAY

Nei negozi
la versione C64 (C/D)
ATARI-ST e AMIGA

SIMULMONDO®
ITALIAN INTERACTION FOR THE WORLD

# 3-D Soccer

**C64 (C/D) - AMIGA**
**ATARI - PC IBM (5/3)**

- 22 giocatori contemporaneamente sul video
- Fino a 64 giocatori umani (2 insieme sul video)
- Prospettiva soggettiva con movimenti in qualunque direzione
- Colpo di testa, rovesciate, punizioni, rigori
- Infinite angolazioni del punto di vista del campo
- Il primo replay interattivo
- 25 fotogrammi al secondo per la massima velocità di animazione

AMIGA SCREEN

ULMONDO srl - Viale Berti Pichat 26 - 40127 Bologna - ITALY - Tel. 0

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



# LA NASCITA DI 'NAM

La Domark sta per lanciare un nuovo simulatore militare che garantisce un coinvolgimento totale nella guerra in Vietnam. Il progettista/programmatore del gioco, Matthew Stibbe, descrive come gli capitò di andare in guerra... e tornare con il codice sorgente.

Questa è una storia in due parti. Prima vi racconterò di come sono "andato in guerra" e ne sono tornato con l'idea per un gioco. Il prossimo mese vi mostrerò come il progetto è stato trasformato in grafica e programmazione, insieme ad alcune considerazioni generali su come si progetta un gioco e se ne ricercano le fonti. Lungo la strada, dividerò con voi fatti noti e meno noti del conflitto del Vietnam e vi fornirò un glossario di termini spesso associati a questa guerra.

La guerra del Vietnam è difficile da analizzare, ed altrettanto difficile da simulare - particolarmente per qualcuno che non vi ha partecipato. Prima di iniziare a lavorare al progetto del gioco ho dovuto immergermi totalmente nel conflitto - particolarmente vedendo filmati e leggendo una vasta gamma di testi sull'argomento - testimonianze sia storiche, sia personali. Da questi elementi dedussi alcune delle "tensioni" strategiche che caratterizzarono il conflitto del Vietnam:

- l'equilibrio tra l'impegno politico e militare profuso nella guerra ed il supporto nazionale alla guerra stessa
- la tensione tra metodi militari costosi e tecnologicamente avanzati e tecniche di guerriglia
- il problema dei rifornimenti - per vie aeree e marittime per gli americani, lungo linee interne per i comunisti, soprattutto collegate con Russia e Cina lungo il Vietnam del Nord ed il Sentiero di Ho Chi Minh
- la tensione tra operazioni militari ed operazioni "cuore e cervello", ed il loro effetto sulla politica del Vietnam del Sud.

## TEAM YANKEE

Per amore di semplicità (e per il mio stesso interesse) ho deciso di lasciare al giocatore solo la possibilità di schierarsi con gli americani. Dovevo ora trovare un ruolo, una "metafora" per il giocatore che avrebbe contribuito a trasformare i problemi visti sopra in specifiche routine e regole di gioco.

La versione originale del progetto aveva un'interfaccia utente basata su un sistema a finestre. In questo modo si perdeva però la sensazione di "essere presenti" tipica, per esempio, dei simulatori di volo. Divenne presto chiaro che, nel gioco, il giocatore dovesse "diventare" il presidente, e che le sue decisioni sarebbero quindi state prese a livello estremamente strategico. Per questa ragione, per ottenere quell'effetto che gli attori di teatro chiamano "entrare nell'illusione", decisi di utilizzare la metafora della relazione presidenziale.

Questo avrebbe permesso al giocatore di essere informato in modo naturale e intuitivo. Una volta che fu raggiunta questa decisione, le finestre divennero ridondanti. Utilizzare un sistema a finestre avrebbe significato distruggere la metafora - ogni azione avrebbe ricordato al giocatore che si trovava davanti a un computer.

Gli aspetti militari del gioco sono presentati facendo uso di mappe che accompagnano le relazioni. Il giocatore può esaminare una mappa strategica dell'Asia sud orientale, e quindi scendere di scala per osservare particolari regioni del Vietnam del Sud. Queste mappe mostrano il dislocamento delle varie unità alleate e delle unità nemiche delle quali si conosce la posizione, in modo simile a quanto accade sulla mappa di un comandante di stato maggiore.

Il problema successivo fu decidere come riflettere il trascorrere del tempo. Molti giochi, come *Balance of Power* o la maggior parte dei giochi di guerra, utilizzano turni di tempo definito. Il giocatore effettua le sue decisioni ed invia il comando "prossimo turno" per vedere quale effetto hanno avuto sul gioco. Altri giochi operano in tempo continuo (reale o accelerato). *Harpoon* e *Sim City* sono due esempi in questo senso. La tradizione suggeriva l'impiego di turni definiti, ma io preferii adottare un modello in tempo continuo.

È stato il Vietnam a costringermi a compiere questa scelta - il combattimento terrestre e le sue conseguenze politiche non sono affatto gestibili in un gioco che impieghi turni definiti di un mese. Per esempio, due delle principali offensive comuniste - quella del Tet e quella del 1975 - furono condotte in meno di 30 giorni, così come la grande maggioranza delle operazioni statunitensi. D'altro canto, l'impiego di turni definiti della durata di un giorno sarebbe stato troppo laborioso. Alla fine decisi in favore di un modello continuo che impiegasse un giorno come unità di base.

Utilizzando questo sistema, le cose succedono anche mentre voi pensate. Così funzionano le cose nella realtà. L'uso di un sistema di tempo reale accelerato (1 anno può trascorrere in 10-20 minuti) dà al gioco un forte senso di urgenza che ritenevo fondamentale per una simulazione politico-militare. Un'opzione di pausa venne aggiunta solo più tardi, in seguito alle richieste emerse durante i test di gioco.

## RISCRIVERE LA STORIA

Un'analisi della storia del conflitto evidenziò rapidamente numerosi parametri che avrebbero dovuto essere programmati nel gioco. I principali erano:

1) Gli americani non possono invadere il Vietnam del Nord, e non

Matthew Stibbe, progettista di *'Nam*.



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



possono condurre operazioni superiori a semplici incursioni in Laos o Cambogia per timore dell'intervento cinese;
2) Non è possibile effettuare reclutamenti di massa o impiegare riserve;
3) Non ci possono essere cambiamenti radicali nelle tattiche militari o nei sistemi d'arma;
4) Le condizioni di vittoria statunitensi sono essenzialmente politiche, più che militari.

Nonostante queste limitazioni, le decisioni a disposizione del giocatore - superiorità aerea, movimenti di truppe ed aiuti economici - permettono di simulare un'ampia varietà di strategie belliche. Il modello di simulazione e le routine dovevano permettere differenti strategie e reagire realisticamente al loro impiego. Alla fine, il test migliore è stato verificare se il programma reagisce secondo il modello storico se vengono impiegate strategie storicamente utilizzate.

L'ultimo problema che affrontai durante il processo di programmazione fu decidere le condizioni di vittoria. Dato un giocatore che desidera sperimentare una sua personale strategia, come posso stabilire quando egli raggiunge le condizioni di vittoria? Un'opinione diffusa a proposito della guerra del Vietnam è che i comunisti potevano vincere semplicemente non perdendo, e questo fatto è stato tradotto nel gioco obbligando il giocatore americano a "vincere".

La migliore strategia di vittoria è quindi distruggere la resistenza comunista fino alla creazione di uno stato nel Vietnam del Sud autonomo socialmente ed economicamente. Questo richiede tempo e significa che ogni aspirante presidente deve resistere agli attacchi sferrati contro il Vietnam del Sud fino al momento in cui la vittoria può essere raggiunta. Questo - non perdere mentre si cerca di vincere - è il secondo grande obiettivo della guerra. Altre strategie richiedono di trovare un equilibrio tra gli aiuti militari, politici ed economici e i vari gradi del coinvolgimento statunitense in Vietnam.

Ho descritto solo alcuni dei problemi e dei dilemmi che hanno travagliato la progettazione di *'Nam*. La cosa più importante, però, è che essi gettano luce su quattro punti fondamentali della progettazione di un gioco che tutti dovrebbero avere sempre presenti:

- Un gioco deve focalizzarsi su uno o più problemi strategici.
- Deve presentare una metafora adeguata: una struttura di gioco che permette di presentare i problemi proposti in modo simile alla vita reale.
- Deve avere condizioni di vittoria realistiche ma possibili da ottenere.
- Deve porre il giocatore di fronte alle trappole e ad problemi di una realtà comprensibile e coerente.

Secondo me un gioco deve impegnare un giocatore, avere quella che potrebbe essere definita un'"unità drammatica (cioè non deve essere una collezione di problemi e quadri a sé stanti e dovrebbe focalizzarsi dove avvengono gli avvenimenti più importanti) e deve ricompensare una condotta di gioco riuscita.

Ci vediamo il mese prossimo, quando parleremo dei problemi più strettamente tecnici legati alla programmazione di giochi di simulazione come *'Nam*.

L'uomo sulla cui poltrona siederete: Richard Nixon, presidente durante gli ultimi anni del conflitto.

*"Urrà! Moriremo tutti!"*
**Country Joe McDonald and the Fish a Woodstock**

## BIBLIOGRAFIA CONSULTATA


***Nam, The Vietnam Experience 1965-75*, Autori Vari, Hamlyn.**
***Vietnam Air Wars*, R.J.Francillon, Temple Press.**
***Vietnam Order of Battle*, S.L.Stanton, Galahad Books. Testo fondamentale per le informazioni sulle unità.**
***Vietnam, A History*, S.Karnov, Penguin.**
***The Rise and Fall of an American Army*, S.L.Stanton, Dell Books.**
***Geopolitics in United States Strategic Planning 1890-1987*, G.R.Sloan, Harvester Wheatsheaf.**
***Sideshow*, William Shawcross, The Hogarth Press.**
***The Real War*, J.Schell, Pantheon.**
***South East Asia*, G.Hunter, OUP (1966).**
***Vietnam, Anatomy of a War 1940-1975*, G.Kolko, Unwin.**
***Winners and Losers*, G.Emerson, Penguin.**
***Ho Chi Minh and the Struggle for an Independent Vietnam*, W.Warbey, Merlin.**
***Vietnam: the 10,000 day war*, M.Maclear, Thames Methuen.**

**FILM**
**Full Metal Jacket; Apocalypse Now; Hamburger Hill; Vittime di Guerra; Il Cacciatore; Berretti verdi (per fare una risata).**


## VIETNAM - UNA STORIA LUNGA E DOLOROSA

**Von Clausewitz disse che la guerra è un altro modo di fare politica, ed uno dei suoi strumenti. In Vietnam questo si rivelò particolarmente vero. Entrambi i principali avversari della guerra - Vietnam del Nord e Stati Uniti - avevano mire politiche non compatibili con la vecchia strategia di distruggere il nemico sul campo di battaglia.**

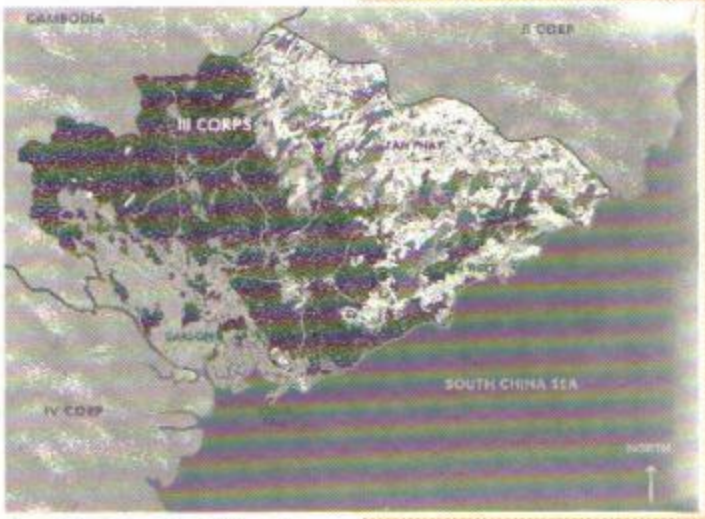
**Alla fine della guerra i due antagonisti minori si erano pesantemente logorati - i VC nell'offensiva del Tet e l'ARVN nelle offensive del 1972 e del 1975. Non era però in realtà la loro guerra, il loro conflitto aveva più le caratteristiche di una ribellione. I veri scontri furono quelli tra nordvietnamiti e statunitensi.**

**Il Nord appoggiava palesemente i VC nella loro lotta per riunificare il Vietnam. Questa politica risaliva fin dalla dipartita francese sancita dall'accordo di Parigi del 1954. L'accordo aveva diviso il Vietnam in due parti, come la Corea. E come in Corea e in Germania, la parte legata all'occidente aveva l'appoggio di quelle nazioni (soprattutto gli Stati Uniti) che rifiutavano di vedere una nazione "libera" cadere sotto il giogo comunista. Queste nazioni vennero quindi riconosciute ufficialmente ed aiutate in vari modi. I comunisti, al contrario, desideravano averle sotto il loro controllo.**

### LA TEMPESTA SI ADDENSA

**Gli americani vedevano il loro impegno in Vietnam come parte della crociata contro il diffondersi dell'ideologia comunista. Era una politica di "contenimento". Kennedy ispirò un'intera generazione a "sopportare ogni fardello" nel nome della libertà. Non è però difficile mettersi nei panni dei comunisti e vedere in questa politica di "contenimento" una politica di "soffocamento".**

**Le parole di Kennedy si tradussero in azione quando un grande numero di consiglieri militari e forze speciali si trasferì in Vietnam nei primi anni '60.**




Una delle schermate del gioco: la versione mostrata è un prototipo sviluppato su Macintosh.

**In seguito all'assassinio di Kennedy nel 1963, il suo successore, Johnson, continuò questa politica.**

**Nel tardo 1964 l'incidente del Golfo el Tonkin convinse il Congresso a garantire al presidente poteri militari speciali per punire il Vietnam del Nord per il suo attacco contro le navi da guerra statunitensi.**

**Nei primi mesi dell'anno successivo scattò l'operazione "Rolling Thunder", un bombardamento a tappeto del Vietnam del Nord, e nel marzo dello stesso anno due battaglioni di marine sbarcarono a Da Nang per proteggere il locale aeroporto. Erano le scosse che precedono il terremoto - presto la presenza americana in Vietnam avrebbe raggiunto lo spaventoso ammontare di un milione di uomini.**

**Il 1965 e il 1966 videro un massiccio aumento delle forze americane in Asia sud orientale. L'esercito dovette fare gli straordinari per equipaggiare ed addestrare tutti gli uomini necessari a combattere la guerra senza fare ricorso alle riserve - la Guardia Nazionale, il cui compito consiste proprio nel rinfoltire i ranghi dell'esercito durante una guerra. La Guardia Nazionale intervenne solo molto tardi, e con forze limitate. Questo fatto è tipico della mentalità americana (facilmente comprensibile) di combattere una guerra con solo metà delle proprie forze. L'esercito che sbarcò in Vietnam era bene addestrato ed equipaggiato, ma poco numeroso e poco appoggiato politicamente perché le sue potenzialità potessero essere sfruttate. Fu così necessario affidarsi alla superiorità tecnologica e a strategie di vittoria artificiose. Nel 1967 scoppiò l'inferno...**

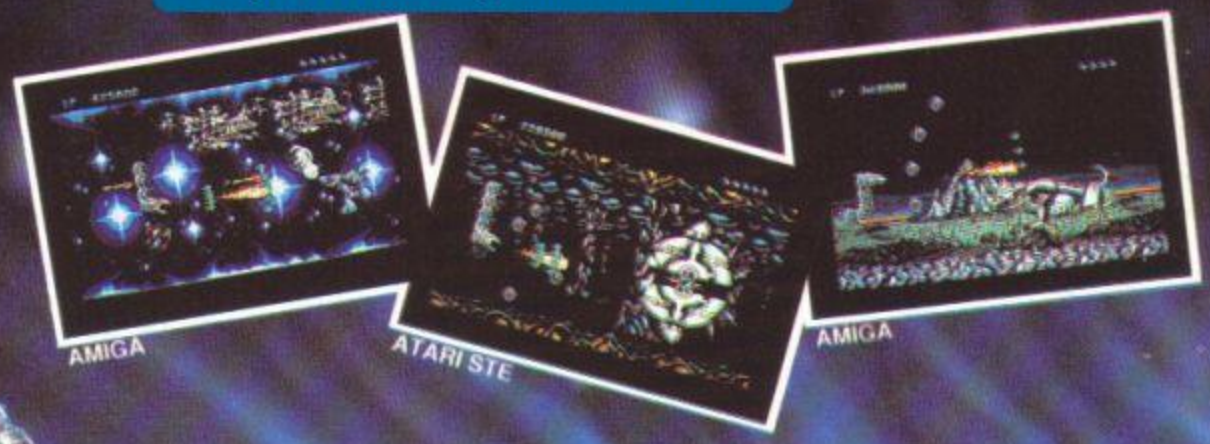
*(Continua il mese prossimo)*

**INIZIA L'OFFENSIVA**
**Alla Domark lancieranno 'Nam nel... gennaio del '91.**



http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/




"Uno dei migliori shoot'em up dell'anno, probabilmente IL migliore" (Zero 91%)

STORM DRAGON

AVAILABLE ON AMIGA, ATARI ST, CBM 64, AMSTRAD, SPECTRUM

THE SALES CURVE
50 LOMBARD ROAD
LONDON, SW11 3SU

Incorporates unique Dynamic Loader System

# UN COIN-OP TRAVOLGENTE!

**DISPONIBILE PER TUTTI I FORMATI**

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

# GREMLINS 2™

## THE NEW BATCH

topo soft

© WARNER BROS INC. 1990 ALL RIGHTS RESERVED.

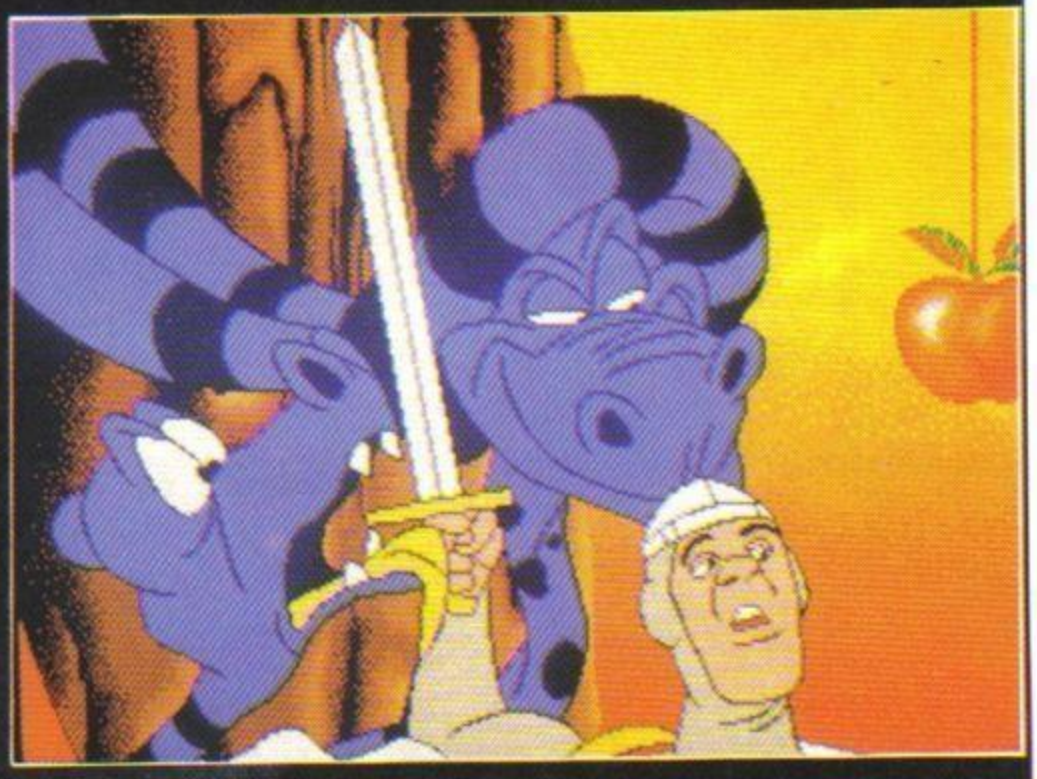
elite

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

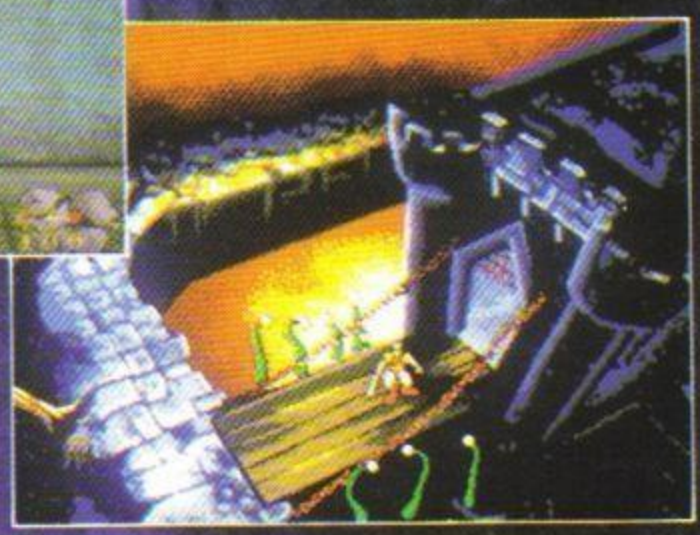




Wrath of the Dragon su C64...

...ed ST!

Una delle splendide schermate di Wrath of the Demon (versione ST).



# NELLA TANA II

**Rick Haynes continua la sua ricerca, iniziata nel numero di giugno, alla scoperta di nuovi giochi nella terra delle giubbe rosse.**

Ka dato un'attenta occhiata dietro le quinte degli studi cinematografici della Sullivan Bluth di Dublino nel numero di giugno. Questo famoso produttore di cartoni animati è stato il creatore, agli inizi degli anni ottanta, dell'innovativo *Dragon's Lair*, il primo gioco da sala su videodisco. Questa volta abbiamo intervistato le persone responsabili delle conversioni su computer di *Dragon's Lair* - i componenti di una delle poche case di software canadesi.

La ReadySoft è stata fondata tre anni or sono da David Foster un esperto conoscitore di Commodore PET, VIC 20 e Apple II. Prima di lavorare nella ReadySoft, Foster era socio alla pari nella Digital Solutions dove scriveva programmi di utilità per il C64. "Sono sempre stato interessato ai giochi ma spesso e volentieri finivo col lavorare su programmi di tipo diverso" sospira Foster. Il primo prodotto della ReadySoft fu un emulatore di C64 per Amiga seguito nel 1988 dalla versione per Amiga di Dragon's Lair. Negli ultimi due anni questa società con sede a Ontario ha prodotto diverse versioni di *Dragon's Lair* e *Space Ace* di Sullivan Bluth e tanto per restare fedele alle origini ha anche sviluppato un emulatore di Macintosh per Amiga.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

### LIBERTA' CREATIVA

"Mi piace la libertà creativa che offre l'industria dei videogiochi" afferma Foster. "Gli unici limiti sono rappresentati dall'immaginazione, dal talento del programmatore e dalla determinazione".

"Ci stiamo concentrando su due stili diversi di giochi: i giochi basati sui videodischi e i cartoni animati, come *Dragon's Lair*, e i giochi d'azione ad alto livello (come l'imminente *Wrath of the Demon*)".

E aggiunge con audacia, "Non siamo come la maggior parte delle case di software che preferiscono la quantità alla qualità, ci accontentiamo di produrre 2-3 giochi di ottima qualità all'anno. I nostri progetti futuri comprendono l'uscita di giochi che combinino la qualità dell'animazione di *Dragon's Lair* con una giocabilità di gran lunga superiore, e altri giochi stile *Wrath of the Demon* con più grafica, varietà e giocabilità. I giochi su sei dischi non ci spaventano affatto!"

### SEGRETE E DEMONI

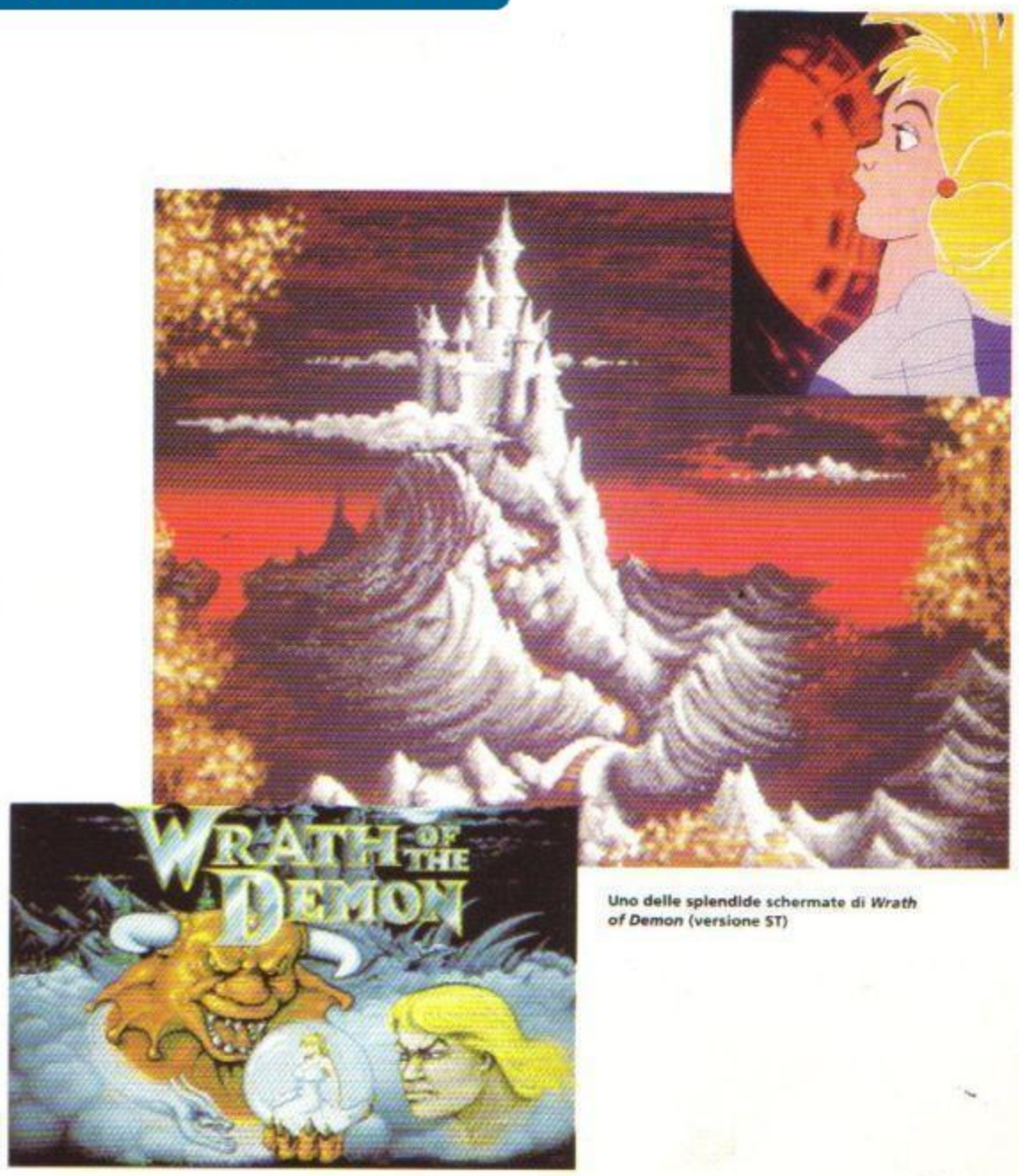
Il prossimo gioco della ReadySoft sarà *Wrath of the Demon*, un originale arcade di ambientazione fantasy che apparentemente utilizza più di 1200 fotogrammi di animazione, oltre 100 mostri differenti, 15 livelli di scorrimento parallattico (e vai...) e più di 2 megabyte solo per la grafica.

"Dopo un'udienza con il re, ci si ritrova a cavallo alla ricerca del demone. Al calare delle tenebre si viene attaccati dai goblin che devono essere sconfitti per poter continuare la missione. Si deve liberare una fata prigioniera di un drago e attraversare una caverna che porta ad una palude. Dalla palude si arriva ad una radura che conduce ad una vecchia torre e ad un tempio dove si devono combattere i mostri che li abitano per raccogliere gli oggetti necessari a sconfiggere il demone. Si giunge quindi al castello che deve essere esplorato meticolosamente per arrivare allo scontro finale - la battaglia con il demone in persona".

Gran parte dei livelli in *Wrath of the Demon* (in cui si deve uccidere un certo numero di mostri, evitare degli ostacoli e raccogliere utili oggetti) utilizzano uno scorrimento parallattico e sono di solito seguiti da una battaglia finale dove si devono sconfiggere uno o più mostri molto grossi e intelligenti. Ci sono più di 100 personaggi animati compresi goblin, elfi, orchetti, abitanti della palude, serpenti, fate, fantasmi, draghi, uomini scorpione, gargoyle e naturalmente demoni.

#### DENTRO IL DEMONIO

**Possibilità di salvare il gioco.**
**Più di 13 scenari.**
**Oltre 250 avversari.**
**Più di 2 megabyte di grafica.**
**20 movimenti diversi.**
**Più di 25 sprite contemporaneamente sullo schermo.**
**15 livelli di parallasse.**
**Oltre 550 schermi d'azione.**
**Oltre 30 effetti sonori diversi.**
**Più di 100 colori sullo schermo.**
**60 fotogrammi al secondo.**
**Oggetti grandi fino a 300x144 pixel.**
**9 colonne sonore diverse di David Whittaker.**




**Uno delle splendide schermate di *Wrath of Demon* (versione ST)**

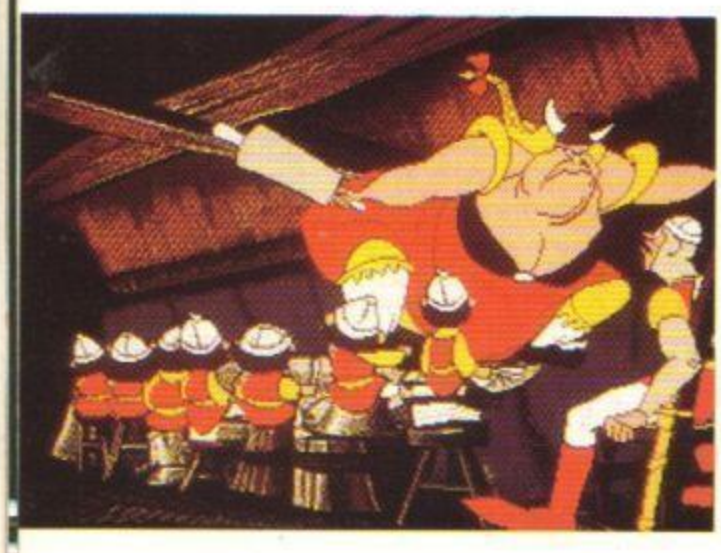
**I componenti della ReadySoft (da sinistra a destra): Jorge Freitas (grafica per C64), Steve Douglas (programmatore C64), Claude Peltier (grafica per Amiga), David Foster (presidente), Pierra Proulx (programmatore Amiga), Ralf Doenich (programmatore ST) e Ulrich Doenich (grafica per ST).**

Con *Wrath of the Demon* i programmatori della ReadySoft hanno voluto produrre un gioco che traesse vantaggio da tutte le capacità dell' Amiga con una grafica, un'animazione e uno scrolling parallattico migliore di quelli visti su tutti i giochi finora disponibili. Il gioco è stato concepito più di un anno fa e ha richiesto 10 mesi di lavoro. La ReadySoft ha preparato la grafica su carta e poi l'ha trasferita su computer usando una tavoletta grafica EASYL. Infine le immagini sono state completate e ritoccate utilizzando *Deluxe Paint III*. Il sistema di mappaggio per i mostri e la grafica è stata una delle cose più difficili da ottenere durante la lavorazione del gioco e un altro grosso problema è stato farlo entrare tutto nei 512K della memoria disponibile.

"Ci piace pensare che stiamo varcando nuove frontiere con la sofisticazione della grafica e dell'animazione e con i 60 fotogrammi al secondo del nostro scorrimento parallattico su 15 livelli" dice Foster. "I migliori pregi di *Wrath of the Demon* sono lo scorrimento parallattico multi-livello molto fluido, la dettagliata animazione del personaggio e i grossi mostri intelligenti che compaiono nelle scene di combattimento alla fine del livello - ai giocatori più accaniti piacerà la battaglia finale contro il demone!"

*Wrath of the Demon* sarà già disponibile per Amiga, ST e PC quando leggerete queste righe. In aggiunta, è prevista una versione su 4 dischi per C64, sebbene la ReadySoft possa decidere di farla uscire in cartuccia (C64 normale o C64 GS, questo è il dilemma...). Sono anche in preparazione versioni per il CPC (dilemma di cui sopra) e lo Spectrum che usciranno all'inizio del prossimo anno.

Intanto la ReadySoft sta preparando le versioni per Amiga, ST, PC, Macintosh e Apple IIGS di *Dragon's Lair II: Time Warp*. Ancora una volta, "La principessa Daphne è stata rapita attraverso un'anomalia temporale dal malvagio mago Mordroc che ha intenzione (senti, senti) di obbligarla a sposarlo. Solo voi, nei panni di Dirk the Daring, potete salvarla". Il secondo capitolo della serie *Dragon's Lair* sarà presto disponibile su Amiga, PC e ST. Avanti audaci avventurieri, avete una missione da compiere!



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

# GOLDEN AXE

*TRE potenti guerrieri*
*e TRE speciali forme di magia*
*a tua completa disposizione*
*in una affascinante lotta contro il male.*

Amiga

Atari ST

Commodore 64

Amstrad CPC

Spectrum

LA CRITICA HA DETTO:

"Il **MIGLIOR GIOCO** nel suo genere,
la **MIGLIORE CONVERSIONE** da coin-op
e **UNO DEI MIGLIORI GIOCHI** di tutti i tempi. **"96%"**
ZZAP! novembre.

Available on Atari ST, Amiga, Commodore 64, Spectrum and Amstrad CPC

LEADER

Virgin GAMES

SEGA

© Virgin Mastertronic Ltd. 1989

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

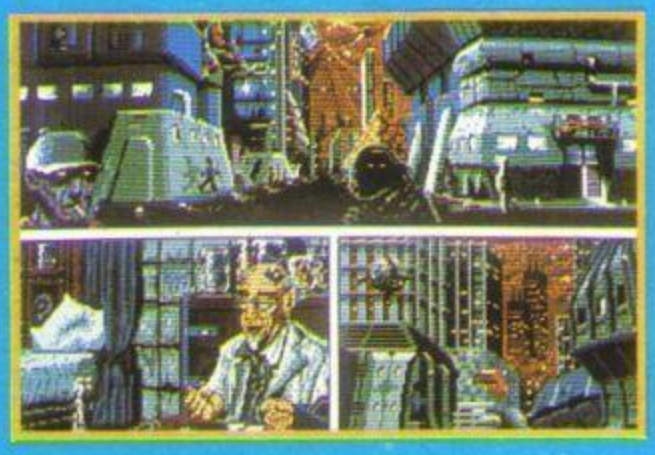
http://www.oldgamesitalia.net/

# BAT

A THRILLING ROLE PLAYING ADVENTURE

## TERRA, XXII° SECOLO.

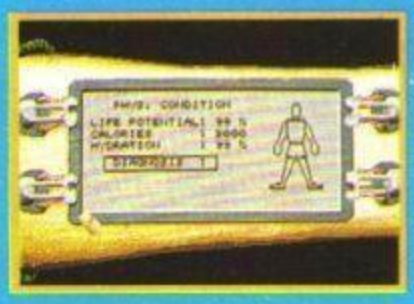
Stai per imbarcarti in un'entusiasmante e pericolosa avventura. L'Ufficio dei Mediatori Astrali ti ha scelto in qualità di agente speciale.
La tua missione: scovare e distruggere Vrangor, il genio malvagio che minaccia il popolo del pianeta Selenia.



L'INTERAZIONE GIOCATORE ti dà la possibilità non solo di far parte delle vite di altri personaggi ma anche di essere immerso nella realtà di Terrapolis.

Scopri il DRAG, un autentico simulatore di volo tridimensionale.

IMPARA AD UTILIZZARE B.O.B., il computer programmabile installato sul tuo braccio.



LEADER DISTRIBUZIONE

ESPLORA PIU' DI 1100 AMBIENTI DIVERSI e incontra personaggi di 7 differenti razze.

CALATI NELL'ATMOSFERA FUTURISTICA supportata da grafiche ed effetti sonori superbi.

UBI SOFT
*Entertainment Software*

**PROGRAMMA IN ITALIANO**

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



# PROVE SU SCHERMO

***Powermonger*: dopo il Beta test di K21 finalmente la recensione del gioco definitivo a pag 38**

## K-VOTO!

Ciascuna recensione include una nuova curva CIP (vedi in basso a destra) e i "Riquadri Versioni" che danno informazioni specifiche sull'implemen-tazione per ciascuna versione. Questi riquadri contengono voti relativi a...

**GRAFICA**
Tutti gli aspetti grafici del gioco - tenendo conto dei limiti di ciascuna macchina.

**AUDIO**
Sono valutati la musica e gli effetti sonori. È possibile trovare un voto elevato anche per macchine come lo Spectrum e il PC se vengono superati i loro limiti intrinseci.

**FATTORE QI**
QI sta per Quoziente di Intelligenza e indica quanto bisogna ragionare per giocare al meglio un gioco. I lettori di K sono generalmente considerati più intelligenti degli altri esseri umani, quindi questa valutazione potrà essere più bassa di quello che vi aspettate.

**FATTORE K**
In pratica una misura dell'irresistibilità del gioco. Giochi come *Arkanoid* e *Flying Shark* richiedono virtualmente zero QI, ma sono molto coinvolgenti. I giochi non devono essere o divertenti o intelligenti, possono essere entrambe le cose.

**K-VOTO**
Per ottenere un voto elevato un gioco non deve essere soltanto irresistibile e molto interessante, deve anche essere longevo e sopportare le ingiurie del tempo.

Ecco una guida generale al significato dei voti:

**900+** Un classico, raccomandato senza riserve.

**800-899** Un gioco superbo ma forse privo di quello spessore che lo rende interessante per mesi o anni.

**700-799** Ancora molto raccomandato ma probabilmente ha un paio di aspetti nella struttura di gioco che ne riducono il voto.

**600-699** La "zona di confine", un gioco con questo voto è un buon gioco "se vi piace il genere".

**500-599** Gioco che ha qualche qualità, ma chiaramente anche dei problemi evidenti.

**400-499** Problemi di giocabilità e di programmazione lo rendono un gioco insufficiente.

**300-399** Non solo la giocabilità è scadente ma lo è anche l'idea alla base del gioco stesso.

**200-299** Qui le cose si fanno serie, si parla di bug e di giocabilità pessima.

**100-199** Un gioco per lo ZX81 che gira su Amiga.

**Sotto 100** Nessun gioco ha mai raggiunto questi livelli. Se mai ci riuscisse, non varrebbe neanche la pena averlo gratis.

- Un velocissimo multi-livello a scorrimento parallattico
- Eccellenti effetti sonori
- Ben giocabile nel labirinto a 3D

- Limitato utilizzo degli oggetti
- Caricamenti troppo frequenti
- Strane combinazioni di colori

**Non vogliamo giudicare un gioco fino a quando non siamo in grado di valutare quello che troverete nella confezione venduta nei negozi. Se un gioco non è finito non gli daremo il voto. In questo caso la valutazione sarà un Beta Test e troverete queste manine che evidenziano i lati positivi e negativi. La recensione la troverete sul numero del mese prossimo.**

## MARCHI DI QUALITA'

K vuole premiare le intuizioni e gli aspetti qualitativi dei giochi. Se un prodotto ci ha colpito per il suono, la grafica o l'originalità lo segnaleremo nella recensione con il relativo marchio di qualità.

**K assegna questo marchio solo ai giochi di qualità. Un gioco che supera 900 è un classico, consigliato senza esitazione.**

**L'originalità non è cosa facile da trovare di questi tempi ed è doveroso segnalare quei titoli che portano qualcosa di nuovo nell'universo dei giochi.**

**Uno dei fattori che si nota subito è la grafica. I giochi che vi strabilieranno per lo splendore delle loro schermate si meritano questo marchio.**

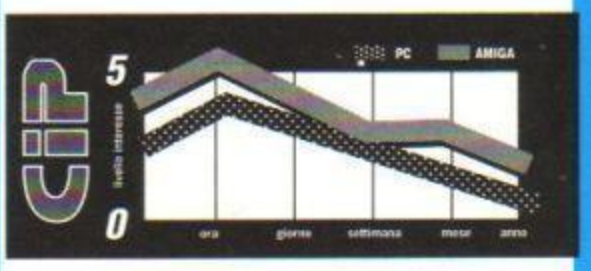
**Il sonoro è un fattore spesso dimenticato - ma può essere anche un elemento di distinzione. K premia solo quei giochi che utilizzano in modo convincente musica ed effetti sonori.**

## LE PROMESSE DI K...

**1. K è DIVERSO** **A differenza di molte riviste, K recensisce SOLO giochi finiti. Se è recensito, è identico a quello che acquisterete nei negozi. Le eccezioni sono indicate chiaramente dalle diciture ANTEPRIMA e BETA TEST(vedi in basso a sinistra) e non vengono valutate con il K-Voto. Le Anteprime sono... ehm... delle anteprime, i Beta Test valutano invece i giochi in fase di ultimazione.**

**2. K è DEFINITIVO** **Ciascun gioco è stato testato accuratamente. Se incappiamo in bug o altri difetti, ci rivolgiamo immediatamente alla casa di software per spiegazioni. Quando è possibile, vi daremo più della semplice recensione, includendo analisi, comparazioni e informazioni tecniche.**

**3. K è AFFIDABILE** **Tutti i voti sono calcolati attentamente. Potete farci affidamento al momento dell'acquisto. Non soltanto insistiamo con il valutare solo i giochi finiti, ma facciamo in modo che tutti i voti siano approvati dalla squadra di recensori di K. I giochi li mettiamo a dura prova prima di dare il nostro giudizio!**




**La CIP - *Curva d'Interesse Previsto* - è il più sofisticato strumento di recensione in circolazione.**

La curva è divisa in sei sezioni, indicanti il livello di adrenalina che riesce a scatenare nel giocatore dopo un minuto, un'ora, un giorno, una settimana, un mese e un anno. La CIP però rivela molto di più che il vostro livello d'interesse in ciascun particolare momento. Ad esempio, un alto valore in corrispondenza del minuto significa che il gioco ha una grafica stupenda e vi entusiasmerà fin dall'inizio. I valori relativi a minuto, ora e giorno possono dirvi molto su un gioco. Se c'è una discesa seguita da una risalita, può trattarsi di un gioco presumibilmente non immediatamente giocabile. - non ideale per coloro a cui piace prendere subito in mano il joystick e giocare. Infine ci sono i valori mese e anno. Più un gioco si mantiene alto in queste categorie, più merita i vostri sudati risparmi.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



# WING COMMANDER

*Wing Commander* permette un'ampia gamma di inquadrature da dentro e fuori l'astronave. L'inquadratura posteriore posiziona la telecamera direttamente dietro il velivolo (il giocatore può scegliere la distanza), quella bellica riprende la scena dell'intera battaglia da lunga distanza, quella tattica segue sempre l'astronave del giocatore e il bersaglio selezionato (o la minaccia più incombente), quella dal missile presenta una panoramica dell'azione vista dal missile appena lanciato e quella di coda colloca la telecamera dietro qualsiasi astronave nelle vicinanze.

## SPIONAGGIO INDUSTRIALE

**Accendete i motori e preparatevi a decollare in questo nuovo epico gioco della ORIGIN/MINDSCAPE.**

*Wing Commander* ha richiesto ben 77 mesi-uomo per essere completato. Chris Roberts insieme ad altri quattro programmatori ha sviluppato le rivoluzionarie routine grafiche del gioco, mentre quattro artisti hanno disegnato gli schermi e gli sprite utilizzando tecniche di ray-tracing e bitmapping molto avanzate. Il suono è stato curato da due compositori e da un esperto in effetti sonori mentre la sceneggiatura è stata scritta da ben tre autori.

Il tempo minimo necessario a completarlo si aggira sulle otto ore di gioco ininterrotto. *Wing Commander* può essere giocato come uno spara e fuggi o come una sofisticata simulazione di volo. È una specie di incrocio tra *Galaxy Force II* della Sega e il classico *Star Raiders* per gli Atari ad 8 bit. "In *Wing Commander* il giocatore può sviluppare un proprio stile di gioco ed usare delle tattiche personali" dice Chris Roberts, il creatore del primo simulatore spaziale cinematico del mondo. Ma ci confida: "Comunque preferisco volare con il sedere ben schiacciato sul fondo del posto di guida". Infatti i post-bruciatori sono la chiave per pilotare con successo le quattro astronavi disponibili in *Wing Commander* ed è necessario imparare ad utilizzarli al meglio per guadagnare una posizione di tiro vantaggiosa nei confronti degli avversari. Il loro corretto utilizzo è l'unico modo per sopravvivere negli stadi più avanzati del gioco.

Roberts si è trasferito ad Austin nel Texas dopo aver programmato la versione per BBC di *Match Day* per la Ocean e *Stryker's Run* per la Superior Software. Poco dopo essersi stabilito in questa attiva cittadina texana Roberts ha cominciato a lavorare per la Origin - la famosa società americana creatrice dei giochi di ruolo della popolarissima serie Ultima - la cui sede era proprio dietro l'angolo, Roberts ha realizzato tre giochi per la Origin: *Times of Lore*, *Bad Blood* ed ora *Wing Commander*.

"Volevo creare un gioco che incorporasse gli stessi effetti cinematografici visti in *Galactica* e in *Guerre Stellari*" afferma Roberts. "Pensavo che sarebbe stato interessante dare la possibilità al giocatore di divertirsi a pilotare delle astronavi mentre sviluppa i personaggi del gioco".

In camerata. I piloti addormentati rappresentano le situazioni salvate e da questo schermo si può anche uscire dal gioco attraversando la porta sullo sfondo. Da notare l'attenzione ai dettagli: il secchio vicino alla branda in basso a destra sta raccogliendo l'acqua che gronda dal tubo sovrastante, un neon bruciato lampeggia di tanto in tanto e foto di ragazze seminude addobbano gli armadietti.

Al momento Roberts sta dando gli ultimi ritocchi ad un disco aggiuntivo per *Wing Commander* contenente 12 missioni ed una nuova sceneggiatura che vede il giocatore impegnato nella ricerca di una nuova astronave da guerra Kilrathi, autrice del massacro di una colonia esterna. Prossimamente comincerà a lavorare a *Wing Commander II* che comprenderà alcune nuove opzioni, quali la possibilità di utilizzare delle armi definite dal giocatore, personalità più complesse, una funzione di replay, una maggiore varietà di astronavi da pilotare (comprese astronavi da bombardamento) e basi diverse. "Lo voglio rendere ancora più simile ad un film" conferma Roberts. *Wing Commander II* dovrebbe essere pronto nell'estate del 1991. Come al solito vi terremo informati

Questa sequenza d'intermezzo è un altro esempio dell'impostazione "cinematografica" di *Wing Commander*. Piccoli spezzoni animati mostrano l'evoluzione della guerra attraverso la galassia. Qui alcuni soldati Kilrathi attaccano la colonia di ricerca terrestre su McRuliffe VI e uccidono senza pietà tutti gli scienziati.



http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

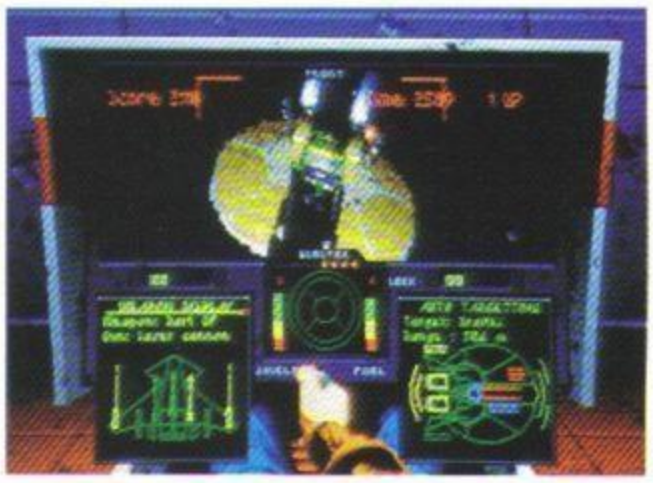
http://www.oldgamesitalia.net/



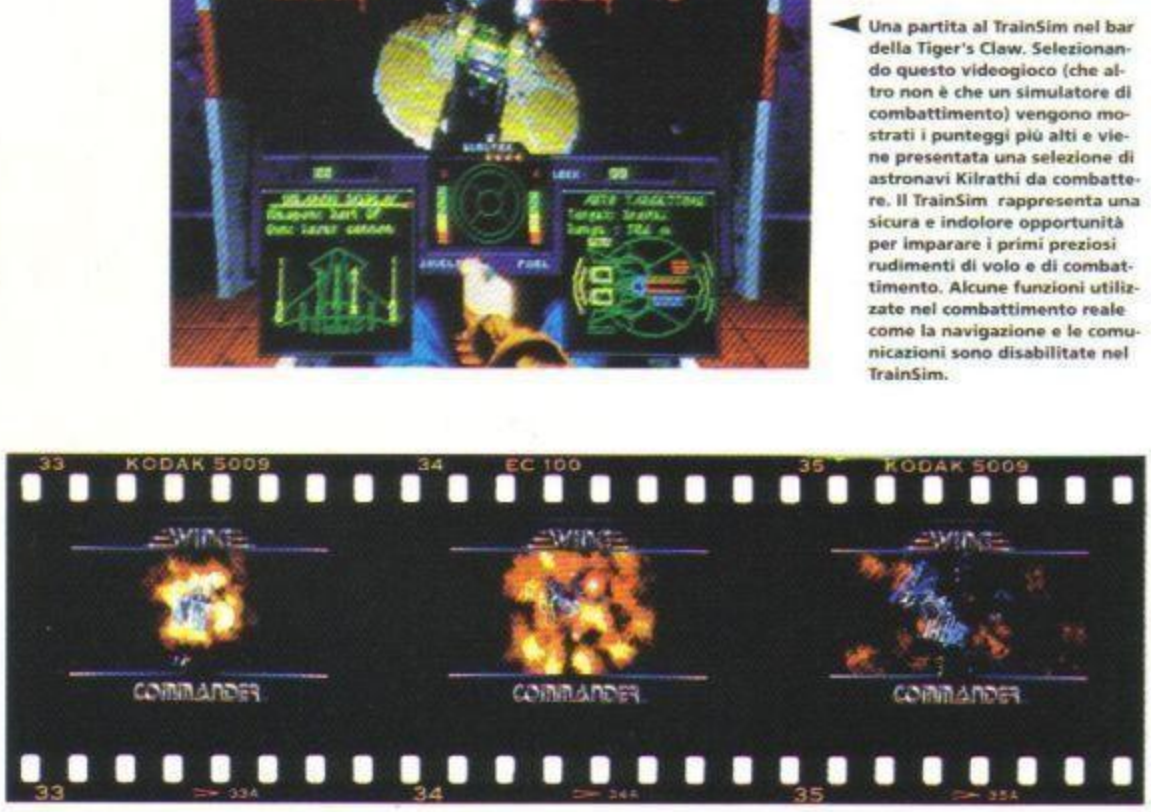
Nuovamente al sicuro nella base stellare Tiger's Claw. Prima di poter atterrare è necessario portare a termine uno dei seguenti incarichi: raggiungere un punto prefissato, completare l'obiettivo della missione o distruggere almeno un'astronave nemica.

Il bar è il luogo di ritrovo preferito per i piloti della Tiger's Claw. È possibile parlare con i personaggi - nel locale si trova sempre il barista e, di solito, uno o due piloti. È fondamentale parlare con il maggior numero di persone possibile - non si sa mai chi potrebbe avere indizi o informazioni utili.

Dopo essere atterrati ci si ritrova nell'hangar dove si possono esaminare i danni sostenuti dall'astronave. Da qui si passa in una sala conferenze dove viene valutata la propria prestazione e dove ogni risultato raggiunto viene annotato dal colonnello Halcyon.



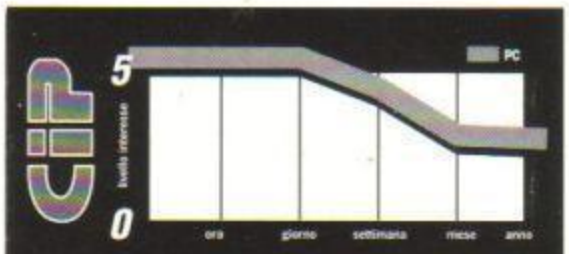
Una partita al TrainSim nel bar della Tiger's Claw. Selezionando questo videogioco (che altro non è che un simulatore di combattimento) vengono mostrati i punteggi più alti e viene presentata una selezione di astronavi Kilrathi da combattere. Il TrainSim rappresenta una sicura e indolore opportunità per imparare i primi preziosi rudimenti di volo e di combattimento. Alcune funzioni utilizzate nel combattimento reale come la navigazione e le comunicazioni sono disabilitate nel TrainSim.




Un'altra drammatica sequenza di esplosioni multicolori e di detriti alla deriva.



Si può comunicare con qualsiasi astronave nelle vicinanze - comprese quelle nemiche! È il sistema di comunicazione stesso a determinare chi è in grado di ricevere un messaggio e il tipo di messaggio che è possibile trasmettere. Si possono impartire ai piloti diversi comandi come mantenere la formazione, romperla, attaccare e ritornare alla base. Se le comunicazioni vengono attivate quando si sta inquadrando un'astronave nemica appare un menu di insulti. Talvolta gli insulti attirano il fuoco nemico sulla propria astronave allontanandolo da una nave spaziale da proteggere o magari salvando la vita ad un collega la cui astronave è stata pesantemente danneggiata.




Che effetto fa giocare un film? Dal primo momento in cui si carica *Wing Commander* si ha la netta sensazione di caricare qualcosa di speciale. La grafica, il suono e la presentazione meravigliosi sono arricchiti da una storia avvincente. Questo simulatore cinematico potrà anche non tenervi attaccati al video per mesi ma questo non toglie che *Wing Commander* sia un gioco unico nel suo genere. La Origin potrebbe diventare software house del decennio.

K VOTO
**949**

10 10 10
4
G OI A FK

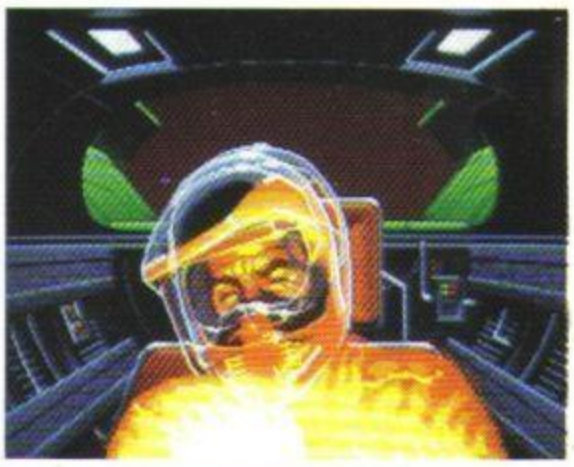
IBM PC

È la prima volta che grafica e suono di questa qualità si vedono al di fuori delle sale giochi. Per chi vuole gustarsi *Wing Commander* al meglio ecco la ricetta: un PC 286 a 12MHz (almeno), una scheda VGA, una scheda sonora Roland MT-32, 540K di memoria espansa (per avere tutta la musica e le animazioni/effetti video supplementari come scintille dall'abitacolo, lampi all'entrata nell'iperspazio, grosse esplosioni), hard disk e joystick.

PIANO DELLE USCITE

| | | |
|---|---|---|
| IBM PC | L59000d | USCITO |
| AMIGA | prezzo nc | GEN 91 |
| CDTV | prezzo nc | IN SVILUPPO |
| SUPER FAMICOM | prezzo nc | IN SVILUPPO |

*Non sono previste altre versioni*



Game over! Ogni campagna in Wing Commander ha la propria trama e la propria conclusione. Ogni missione completata -con successo o no - influenza le possibilità di vittoria della Confederazione nel Settore Vega. Dopo diverse missioni viene presentato un resoconto sull'andamento della campagna che descrive l'evolversi della guerra. Basta fallire alcune missioni e le forze della Confederazione verranno battute ma portandole a termine gli alleati prevarranno. Comportatevi da vero Wing Commander e sarete responsabili della vittoria della Confederazione.

***VISTA ESTERNA***

***VELOCITA' (KPS)***

***VISORE SINISTRO:*** *mostra alcune informazioni relative all'astronave. È possibile selezionare diversi schermi che mostrano i danni subiti dai vari sistemi. Da qui si possono anche cambiare le armi in uso.*

***INDICATORE D'ESPULSIONE:*** *lampeggia se l'astronave ha subito dei danni ingenti. Quando inizia a lampeggiare è necessario analizzare la gravità della situazione e decidere se usare l'espulsione oppure no.*

***VISORE DESTRO:*** *è uno schermo multifunzione che mostra i dati di acquisizione (indicano lo stato del bersaglio), di distanza e quelli relativi alle comunicazioni (mostra le opzioni disponibili e i video provenienti da altre astronavi).*

***INDICATORE DI CARBURANTE***

***SCHERMO RADAR***

***INDICATORE D'ARMATURA E DEGLI SCHERMI DI DIFESA***

***INDICATORE D'ENERGIA:*** *mostra l'energia dell'arma selezionata. L'uso frequente delle armi diminuisce l'energia disponibile e non funzionano se non hanno energia sufficiente. Le armi recuperano la loro efficacia gradualmente e il recupero è rallentato se anche gli schermi difensivi hanno subito dei danni.*

***SCHERMO RADAR*** *(il quadrante interessato lampeggia quando l'astronave viene colpita)*

**Una delle quattro astronavi che si possono pilotare in *Wing Commander*. Il Raptor, un caccia pesante, è armato con due cannoni a neutroni, due cannoni Gatling, 2 missili a ricerca calorica, 2 missili Spiculum IR a riconoscimento d'immagine, un missile Pilum FF e una mina spaziale Porcupine.**

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



# POWERMONGER

**L' ELECTRONIC ARTS scende dalle vette dell'Olimpo per giocare alla guerra in maniera molto più tradizionale.**

Giusto il tempo di insediarsi nel nuovo mondo e di aspettare che le forze siano sufficientemente forti...

*Powermonger* può far pensare a un seguito dell'ottimo *Populous* ma ad una più attenta analisi questa prima impressione si rivela del tutto errata. Anche *Powermonger* programmato dalla Bullfrog, è un gioco di conquista e strategia, ma mette il giocatore nei panni di un guerriero esiliato dal proprio paese al comando di un drappello di venti uomini, posizione alquanto scomoda e assai diversa da quella di potente divinità in cerca di divertimento. Come tutti gli esuli che si rispettano è necessario insediarsi nella terra sconosciuta su cui si è appena approdati, e per portare a termine con successo questa mastodontica impresa si devono conquistare le 195 aree (tutte isole) che costituiscono il mondo di *Powermonger*.

La condizione del vostro comandante (raffigurato dietro l'area di gioco principale) varia, man mano che ci si addentra nel gioco, in accordo con gli ordini impartiti ai vari personaggi sotto il suo controllo. Come in *Populous*, ognuno di questi personaggi si muove indipendentemente fino a quando non riceve un ordine specifico. Il successo di una partita dipenda dagli ordini impartiti.

Diversamente da *Populous* invece, non è possibile causare disastri "naturali" e calamità bibliche, né tanto meno si hanno a disposizione risorse pressoché illimitate. *Powermonger* si basa piuttosto sulla saggia e corretta amministrazione delle risorse (bestiame e colture), sull'inventiva (si possono costruire nuove armi), sull'arte di arrangiarsi con quello che si ha e, naturalmente, sulle solite battaglie di circostanza. Mentre le prime isole sono relativamente facili da conquistare con la forza, ci si accorge ben presto che molti abitanti non hanno alcuna intenzione di sottomettersi incondizionatamente al primo venuto e si dovrà cercare la loro alleanza commerciando, corrompendoli o persuadendoli più o meno bonariamente (ci si può fare un'idea della tattica da utilizzare spiando gli avversari per scoprirne eventuali debolezze o bisogni).

In ogni caso, prima di aprire le ostilità è necessario radunare ed equipaggiare un esercito ed assegnargli uno dei tre livelli di aggressività. Quindi si sceglie una destinazione, si sferra l'attacco e si osservare la battaglia risultante. Un capitano sconfitto passa direttamente sotto il controllo del giocatore e può guidare una parte dei suoi seguaci alla conquista di nuove regioni, consolidando il dominio del comandante (sebbene gli ordini siano recapitati per mezzo di piccioni viaggiatori e vengano eseguiti con un certo ritardo).

Un'ulteriore minaccia, oltre agli avversari fisici, è rappresentata dal continuo variare delle condizioni atmosferiche (qui non si controllano come in *Populous*, si subiscono...) che possono alterare drasticamente i piani previsti o renderli addirittura inutili (basta sferrare un'offensiva durante l'inverno per vedere la neve battente scoraggiare le armate al punto da farle disertare dalla battaglia!). Se poi consideriamo gli ostacoli rappresentati da vari elementi geografici e morfologici risulta chiaro come, in *Powermonger*, il giocatore si trovi in balia della natura e debba imparare a sfruttarla a proprio favore. Per esempio, ogni tentativo di attacco da un terreno aperto o dai piedi di un colle vedrà ridotte le possibilità di successo in quanto il nemico avrà osservato per tempo gli spostamenti e approntato delle difese adeguate.

...per colpire! Uccidi! (gridano gli angeli della morte!) Lasciando la desolazione nel villaggio e mandando le anime dei nemici in cielo.

La grande complessità richiesta nel produrre i paesaggi a poligoni completamente manipolabili che formano le 195 aree di *Powermonger* testimonia già da sola le capacità del gioco. Le possibilità di zoommare su una certa zona e di ruotare il paesaggio non sono solo implementate in maniera eccellente ma si rivelano anche utilissime. Il sistema di controllo a icone è semplice da usare e si impara molto velocemente sebbene entrare nel gioco richieda un po' più di tempo. Graficamente, *Powermonger* è davvero unico: non solo ci sono centinaia di personaggi indipendenti (tutti ben disegnati) ma la diversa morfologia dei territori rende il gioco più vario ed interessante. Il colore è usato in maniera appropriata per migliorare e rendere più vivo lo scenario, il sonoro è realistico e le attività circostanti possono essere riconosciute dal suono che producono. Un esempio sublime di programmazione e di conseguenza un acquisto essenziale: perdetelo a vostro rischio e pericolo.

L'aspetto generale ben curato e l'ottima tecnica di programmazione di *Powermonger* mantengono la CIP molto elevata a causa delle numerose ore di gioco che può garantire. La flessione intorno ad un anno può essere il risultato di una possibile ripetitività - la stessa critica che qualcuno ha mosso a *Populous*.

K VOTO **973**

10 10 7 6 G QI A FK

**AMIGA**

Finalmente un gioco che sfrutta al meglio le capacità dell'Amiga. Esteticamente migliore di molti giochi, la giocabilità è allineata con quella dei migliori prodotti per Amiga.

**PIANO DELLE USCITE**

| | | |
|---|---|---|
| ATARI ST | L40000d | IMMINENTE |
| AMIGA | L40000d | USCITO |
| PC | prezzo nc | POSSIBILE |

Si possono ottenere informazioni su tutto Questo personaggio segue un rivale - è una buona occasione per tirare fuori le armi...

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Questa è l'unica novità del gioco. Questo tipetto non ha una vita lunga ma riesce ad arrivare in posti irraggiungibili per chiunque altro.

Le scatole si possono lanciare in acqua per attraversare lunghi tratti d'acqua.

# APPRENTICE

## La Rainbow Arts cerca di farsi strada, una strada dura!

La storia di *Apprentice* è una storia fatta di sventure, perdite disastrose e ambizioni represse. Siete un semplice aiutante dello stregone e desiderate da sempre diventare un grande esperto nell'arte della magia. Ma siete ancora troppo giovane e inesperto. I maghi vi offrono delle occasioni, ma per dimostrare la vostra abilità dovete trovare un grande drago e recuperare il libro dei segreti rubato molti anni fa. Non è un'impresa semplice e i pericoli si addensano lungo un percorso che vi porta per mare e per terra, con una piccola incursione supplementare negli inferi.

Tutto e tutti vi stanno contro in questo gioco. Non è simpatico da raccontarsi, ma è proprio quello che vi aspetta. I maghi hanno deciso di darvi una mano, e hanno sparso qua e là una serie di scatole che si possono prendere a calci e lanciare contro il nemico. Alcune di queste nascondono tesori misteriosi, del denaro per esempio, e dei bonus magici che vi consentono di volteggiare in aria come una foglia o di animare e controllare una vostra immagine riflessa.

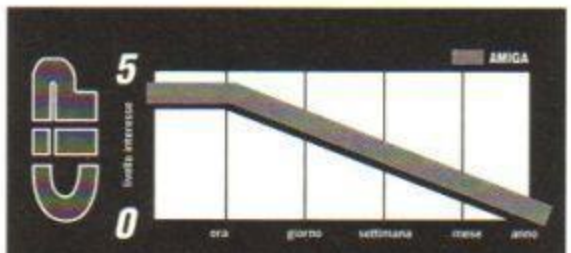
Avete contro nemici d'ogni genere, da semplici porcospini a manici di scopa infuriati che hanno la pessima abitudine di rispedirvi indietro le scatole che gli avete lanciato. Trappole insidiose si annidano dappertutto, piattaforme che crollano e cavità piene d'acqua, tanto per citarne un paio. Non siete a conoscenza della collocazione della maggior parte di loro e non vi resta che individuarle a vostre spese.

Ognuno dei 34 livelli è formato da ampie aree di gioco con scrolling a quattro direzioni e prospettiva laterale, come in *Super Mario Brothers*. Ad una delle estremità trovate il punto di partenza e a quella opposta l'uscita. All'interno del livello esistono innumerevoli percorsi, tutti diversi, ma quello più semplice è contraddistinto da un frutto. Un elemento che vi sarà utile nei livelli successivi che non sono altro che una serie di labirinti intricati.

I controlli sono stati studiati bene. In base al numero di incantesimi che avete raccolto il pulsante di fuoco svolge una funzione diversa in momenti diversi. Se per esempio siete in possesso di una scatola o vi trovate in prossimità di essa, avete due opzioni, vale a dire potete darle un calcio o lanciarla. Se invece nessuna di queste due condizioni vi riguarda e avete messo insieme un po' di bombe, con il pulsante vi sarà possibile collocarne una proprio davanti a voi.

Un'altra gradevole caratteristica di questo gioco è la possibilità di cambiare direzione durante i salti. E' possibile infatti aggiustare la traiettoria a metà volo, cambiare la lunghezza e l'altezza dei salti e persino saltare all'indietro, cosa che in più di una occasione può rivelarsi utile.

*Apprentice* è un gioco che non raggiunge vertici eccezionali, e che può confondersi nella marea dei giochi per console, a causa della sua mancanza di originalità. Però è divertente da giocare anche se non si tratta di un prodotto straordinario.




***Apprentice* parte abbastanza bene con delle schermate ben fatte e con una gradevole musica introduttiva. Il gioco continua bene e riesce a tenere viva l'attenzione del giocatore, senza tuttavia suscitare coinvolgimenti o entusiasmo eccessivi. Quello che alla fine annoia maggiormente è l'assenza di elementi spettacolari, un vero peccato trattandosi per il resto di un prodotto abbastanza buono.**

K VOTO
**685**

### AMIGA

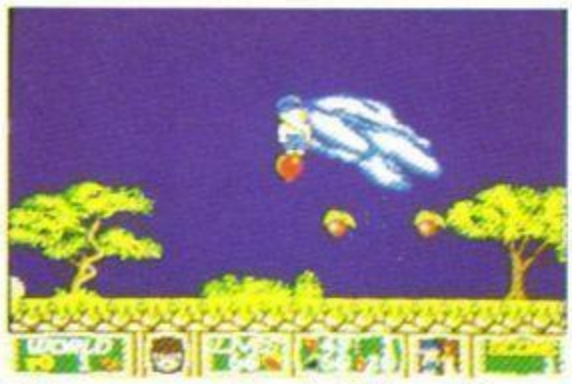
La gioia e l'orgoglio della Commodore avrebbe dovuto essere trattato meglio, anche se gli sprite sono belli, ma non in maniera superlativa, e lo scorrimento è molto fluido. Gli effetti sonori sono un po' troppo banali, nonostante ci siano alcune gradevoli musichette all'interno del gioco. Un pizzico di orginalità si riscontra solo nell'idea del piccolo giocatore che vi spunta dai pantaloni, ma si tratta di una novità che perde in fretta la sua attrattiva.

### PIANO DELLE USCITE

| | | |
|---|---|---|
| ATARI ST | L29000d | USCITO |
| AMIGA | prezzo nc | USCITO |

*Non sono previste altre versioni*

Tutto il denaro raccolto lo si spende nei negozi. Qui potete acquistare scorte d'energia, armi e palloni.



I palloni servono per raggiungere le piattaforme più elevate. Tuttavia non è concesso restarvi troppo a lungo poiché si sgonfiano velocemente.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



# OVER the NET

## La GENIAS ha scritto schiaccio sulla sabbia

La prima volta che abbiamo visto *Over the Net* è stata al SIM un anno fa. Il gioco aveva una bella grafica e l'uscita era data per imminente. Poi ci sono stati vari problemi e ritardi nello sviluppo e il gioco è messo in commercio solo ora.

*Over the Net* utilizza lo stile grafico e di menu ideato per *World Cup 90*. Nel menu principale si può scegliere se vedere l'animazione e la grafica del demo, iniziare la Sea Cup, giocare un singolo incontro, determinare l'assegnazione dei punti con il cambio battuta come nella pallavolo oppure punto diretto come nel tie break, decidere il numero di set di ogni incontro oppure attivare l'interfaccia per 4 giocatori che è la stessa già disponibile per *World Cup 90*.

Ogni squadra è composta da due giocatori e, sempre nello schermo delle opzioni è possibile far controllare i componenti della squadra al computer oppure no. Anche questa sezione è ben disegnata e facile da selezionare. Le squadre inserite hanno nomi all'americana come Freaks, Spiders, Coco, oppure più nostrani come Genias

Una volta sulla spiaggia i controlli non sono molti e basta poca pratica per imparare a schiacciare con potenza e a battere con l'elevazione. Le battute sono di due tipi mentre la varietà delle ricezioni e delle azioni è numerosa con la possibilità di scambi spettacolari. In ogni caso dovete controllare sempre un solo giocatore e a differenza di altri giochi il vostro compagno o è controllato da un amico oppure dal computer. Questo facilita molto la giocabilità e aumenta la possibilità di vittoria soprattutto se dovete giocare contro avversari computerizzati. Nel torneo affrontate le varie squadre su spiaggie diverse. Si inizia a Rimini per passare a lidi più esotici come Isole Fiji, Miami.

Al termine di ogni incontro appare una schermata con le statistiche per squadra e per giocatore comprendenti set, punti, muri, recuperi ed errori.

L'azione è veloce: schiacciata, tentativo di muro e difesa. Tutto in un attimo e poi subito si passa al contrattacco.

**Over the Net vi prenderà subito per giocabilità e spettacolarità. Superare le squadre del computer è impegnativo ma non difficilissimo se riuscite a utilizzare al meglio i programmi. Avere un compagno computerizzato è un ottima cosa anche se il massimo lo si ottiene con l'intefaccia a 4 giocatori. Lottare davanti a uno schermo in quattro è molto divertente e sicuramente aumenta la longevità del gioco.**

K VOTO **840**

### AMIGA

Per i dati tecnici vi rimandiamo al box a fianco e comunque possiamo dire che la versione Amiga ha una bella grafica e molti effetti sonori dal mare di sfondo al rumore dei colpi. Per avere un gioco perfetto mancano solo piccoli dettagli come un pubblico un po' meno statuario e una maggior precisione nella grafica e in particolare nelle varie collisioni e nella definizione dell'ombra. Ma queste sono soli appunti che non intaccano la buona qualità del gioco.

### PIANO DELLE USCITE

| | | |
|---|---|---|
| AMIGA/ST/PC | L29000d | USCITO |
| C64 | L20000cL25000d | USCITO |

*Non sono previste altre versioni*

## DARDARI BROS

I "mitici" Fratelli Dardari sono:
Davide nato il 19 Gennaio 1968, studente al 4° anno Ingegneria Elettronica di Bologna.
Francesco nato il 1° Dicembre 1971, perito in Informatica
Marco nato il 19 Febbraio 1974, studente al 3° anno ITIS di Cesena
I fratelli Dardari sono residenti a Savignano sul Rubicone in provincia di Forlì

**ALCUNI DATI PER OVER THE NET:**
**K UTILIZZATI**
90 k di codice sorgente C
8 k di codice Assembler
350 k di grafica compattata per i fondali e i menu
130 k di animazione per la sigla
200 k per i 220 fotogrammi dei giocatori (64 solo per la corsa in 8 direzioni)
55 k di effetti sonori campionati (stereo)
120 k di musiche stereo

**STRUMENTI UTILIZZATI:**
Amiga 2000 3Mbyte RAM e un hard disk da 20M
Atari 1040 ST con hard disk da 20M
Compilatore Lattice C V 5.0 (AMIGA)
Compilatore Lattice C V 3.03 (ATARI)
Lattice Assembler V 5.0
Deluxe Paint III + qualche piccolo tool sviluppato in proprio
Digitalizzatore audio
Tanta pazienza

**SUDDIVISIONE DEI COMPITI:**
Progetto e programmazione: Davide
Animazione e parte della grafica: Francesco
Grafica statica: Marco
Musiche: Stefano Roda e Gianluca Orofino
Supervisione: Riccardo Arioti
Al collaudo finale hanno partecipato numerosi amici

**PROBLEMI AVUTI DURANTE LA LAVORAZIONE:**
Il problema maggiore che abbiamo incontrato è stato quello della limitata memoria dell'Amiga 500. Questo perché l'obiettivo principale, oltre ovviamente alla giocabilità, è stato quello di realizzare un gioco con una elevata qualità grafica che, come è noto richiede una enorme quantità di memoria RAM.

**I PROGETTI FUTURI**
"Abbiamo in progetto un nuovo gioco del calcio (BASTAAA!!!) Scherzi a parte prima di avviare nuovi progetti vogliamo valutare la tendenza del mercato. Per il momento stiamo lavorando alle varie conversioni (Atari, NTSC ecc)

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



# BUCK ROGERS

## COUNTDOWN TO DOOMSDAY

**La SSI vi dà la possibilità di unirvi a Buck Rogers nella lotta intrapresa dai ribelli della NEO contro il dominio della RAM**

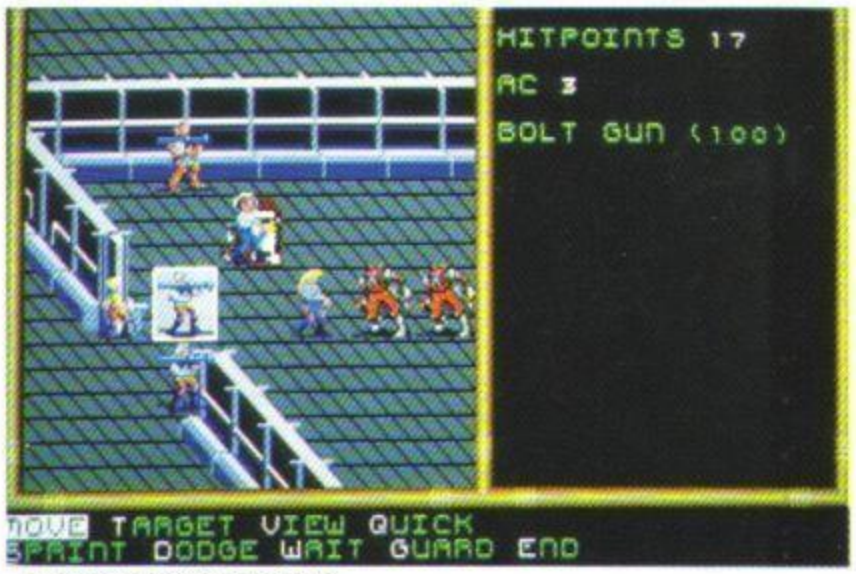
Nell'anno 2456 gli uomini hanno colonizzato quasi tutto il sistema solare. Tutti i pianeti sono stati adattati alle loro esigenze. Il potere è nelle mani di tre alleanze internazionali che hanno rimpiazzato i governi dei singoli stati dopo la "Guerra all'ultimo respiro". La Luna è dominata dalla fazione dell'Euro Blocco, Venere dal Consorzio Indo-Asiatico e Marte, sede del potere dei pianeti interni, dalla dispotica Alleanza Russo-Americana (RAM).

Le cose vanno male soprattutto sulla Terra. Governata da decenni con crudele efficienza e pugno di ferro, è stata duramente colpita dall'inquinamento e dalle guerre. Una coraggiosa banda di ribelli ha formato la NEO (Organizzazione della Nuova Terra) con l'obiettivo di abbattere la tirannide della RAM.

Come vuole il destino e la trama, Buck Rogers si riprende dalla sua ibernazione e grazie al suo enorme coraggio e alla sua abilità tattica, guida rapidamente la NEO alla vittoria sulla RAM, che abbandona la Terra diventata ormai troppo cara per loro. Nonostante questa sconfitta, la RAM non demorde e rilancia l'offensiva; aspettandosi un'invasione, i nostri eroi approntano disperatamente la difesa.

*Buck Rogers* somiglia molto al gioco della SSI *Advanced Dungeons & Dragons* e si presenta come la versione su computer del gioco di ruolo che porta lo stesso nome. L'azione comincia con la creazione dei personaggi. Ogni personaggio possiede sette abilità (forza, destrezza, carisma e via dicendo) che vengono volta per volta modificate dalle caratteristiche razziali del personaggio. Per esempio i marziani (abitanti della Terra adattati geneticamente per vivere su Marte) modificano i valori CON e STR di -1, ma aggiungono +1 ai valori DEX e CHA. Le altre razze presenti nel gioco sono i terrestri, i venusiani, i mercuriani, i nomadi e i corridori del deserto.

**Mentre state per entrare in una stanza venite attaccato dai soldati della RAM...**




**... ne segue un feroce combattimento.**

Il passaggio successivo consiste nello scegliere una "carriera", ciascuna delle quali richiede una capacità di base ed è accessibile solo a razze ben determinate.

I personaggi si possono personalizzare distribuendo gli 80 punti-abilità iniziali fra le diverse capacità e "crescono" raccogliendo punti-esperienza. Tutte le volte che un personaggio avanza di livello otterrete 40 punti extra da aggiungere alle abilità del personaggio stesso. Poiché i personaggi a disposizione sono 50 avete la possibilità di formare una bella squadra, pronta a tutto!

I combattimenti sono abbastanza frequenti e la loro gestione non è difficile. Si tratta di controllare degli sprite colorati che attaccano secondo un ordine fisso che dipende dal tipo di iniziativa. Tale ordine è dato da un valore numerico casuale che viene modificato da diversi fattori quali destrezza e sorpresa.

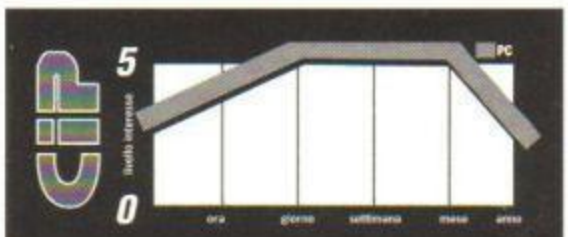
Avete a disposizione un arsenale piuttosto vario: partite con dei lancia-dardi ma procedendo potete potenziare il vostro armamento con fucili-laser e lancia-plasma. Ci sono anche dei combattimenti spaziali. Anche quest'ultimi vengono controllati attraverso una serie di menu: ad esempio, l'urto con un'altra astronave ha come opzione il comando di abbordaggio. Per conquistare un'astronave bisogna prendere il controllo del ponte e dei locali di manovra. A questo punto il bottino è vostro e alla squadra spetta il valore del materiale recuperato, che può servire per riparare i mezzi, procurarsi il carburante e altre esigenze.

Le numerose locazioni, che spaziano dai deserti di Marte a oscure navicelle spaziali, sono tutte abitate, alcune da popoli ostili, altre da razze amiche. L'azione del proprio gruppo viene controllata da menu e il movimento viene attuato cliccando con il mouse sulle varie parti della visuale in 3-D.

La grafica del gioco è ben fatta, con tonalità e colori che creano l'atmosfera giusta. Le locazioni principali sono introdotte da immagini molto efficaci che contribuiscono ulteriormente a creare una sensazione da 25° secolo. Per quanto riguarda il sonoro si va dal solito beep a gemiti vari, ma esiste anche l'opzione per schede sonore.

Nessuno si aspetta che un "gamemaster" computerizzato sia meglio di uno in carne ed ossa, ma *Buck Rogers* assolve superbamente alle sue funzioni e nello stesso tempo è un eccellente contributo al genere dei giochi di ruolo.

**Una fra le tante schermate "d'atmosfera".**




**L'inizio è un po' complicato, come per tutti i GdR su computer, ma dopo aver creato la propria squadra, piuttosto che usare quella di default, il coinvolgimento aumenta sempre di più dato che è la combinazione delle abilità a determinare lo sviluppo del gioco. Dopo qualche ora sarete profondamente presi e cercherete di acquisire sempre più punti-esperienza per fronteggiare adeguatamente i nemici. Forse non ci giocherete fino al 25° secolo, ma sicuramente vi divertirete per buona parte del 1991.**

K VOTO
**885**

**PC**

La grafica è attraente e alcune delle immagini a tutto schermo sono superlative. La grafica dei combattimenti invece lascia un po' a desiderare, è carente sul piano dell'animazione e ogni tanto presenta scenari veramente terribili. La presentazione del gioco è buona. La confezione contiene tre dischi, due manuali e un romanzo di Buck Rogers (in inglese!).

**PIANO DELLE USCITE**

| | | |
|---|---|---|
| ATARI ST/AMIGA | prezzo nc | IMMINENTE |
| PC | L79000d | USCITO |
| C64 | L59000d | USCITO |

**Vittoria! Avete inflitto un brutto colpo alla dispotica RAM**

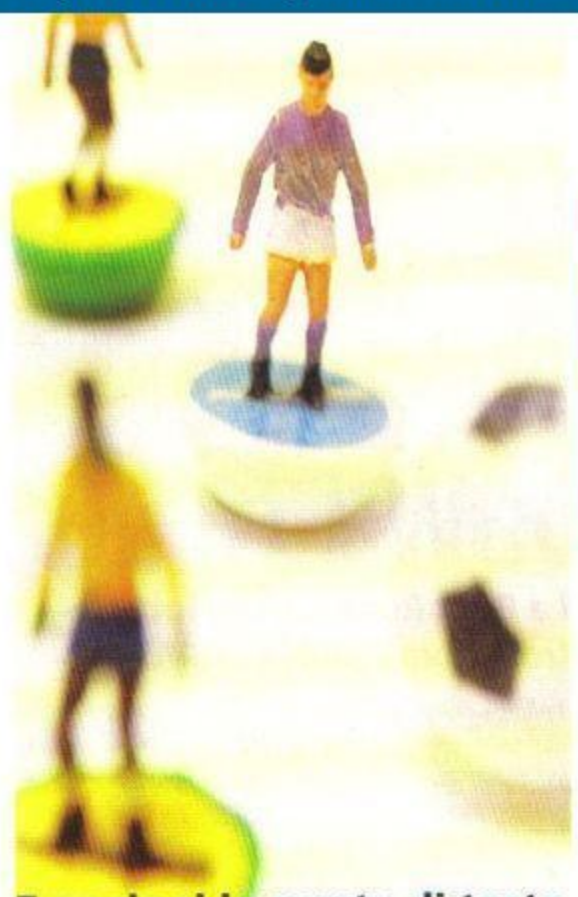


http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/





**Emozioni in punta di tasto alla ELECTRONIC ZOO con la versione su schermo del famoso gioco da tavolo...**

# SUBBUTEO

Programmato dalla Goliath e pubblicato dalla Electronic Zoo, *Subbuteo* illumina lo schermo con un motivetto originale e una grafica marcata dal famoso logo ufficiale. Si può scegliere tra partita secca e campionato. Le partite singole (contro il computer o contro un'amico) servono soprattutto come allenamento. Sviluppate tecniche e strategie, il giocatore è pronto per l'"inferno" della lega (girone a 8 squadre).

Scelto il tipo di gioco, è possibile decidere la durata di ogni tempo (fino a 45 minuti) ed uno dei tre livelli di abilità per il computer ( domestico, nazionale o internazionale). È anche possibile decidere i colori delle maglie e la formazione (scelta tra cinque) da schierare in campo.

Gli omini ed il campo sono rappresentati in 3D. La vista può essere fatta ruotare di 360 gradi, ed include anche il piano verticale. La Goliath ha inoltre incorporato un'opzione di zoom che permette di esaminare la posizione tattica e strategica dei giocatori.

Il gioco è controllato per mezzo di icone situate nella parte inferiore dello schermo. Queste permettono di variare il punto di vista, il livello di zoom e, cosa più importante, l'effetto e la forza del tiro. Selezionato un omino e cliccata l'icona pallone, apparirà sullo schermo la basetta del giocatore (e non è quella di Keegan) con accanto un dito. Cliccando il pulsante del mouse si vede il dito ondeggiare, mentre un secondo click lo blocca nella posizione desiderata. Una volta scelta angolazione e forza del tiro, l'azione viene mostrata in uno spettacolare 3D.

Il gioco è governato dalle regole ufficiali scritte dalla F.I.S.A. (Football International Subbuteo Association), alquanto differenti da quelle della FIGC. Le regole possono essere consultate in ogni momento cliccando su un'apposita icona. Tutte le mosse illegali vengono segnalate da un fischio, e i giocatori vengono riportati alla loro posizione originaria.

Le mosse considerate includono gioco fermo, colpi difensivi e di posizionamento. Le regole principali del Subbuteo prevedono una zona di tiro al di fuori della quale è vietato tirare in porta, la possibilità di riposizionare i giocatori in certi momenti e di far rientrare in campo il giocatore che è uscito oppure che è in fuorigioco. Inoltre avete un tempo entro il quale dovete effettuare i tiri.

Mentre le regole sono facilmente comprensibili e assimilabili (chi conosce già il gioco è a posto, gli altri le possono imparare leggendo il manuale in italiano), un buon controllo dei giocatori è invece più difficile da raggiungere. I primi colpi (se non le prime partire) vedranno i giocatori del computer avanzare tranquilli e con metodo, mentre i vostri schizzeranno a destra e a sinistra a tutta velocità totalmente indifferenti a quanto accade sul terreno di gioco. Una volta fatta pratica, però, le traiettorie potranno essere tracciate abbastanza accuratamente.

L'insolita rappresentazione del campo funziona ottimamente e la possibilità di ruotare la vista a piacimento è innovativa e ottimamente realizzata (15 fotogrammi per secondo). L'uso delle icone garantisce rapidità e fluidità mentre l'orologio evita lunghi tempi morti e rappresenta un ulteriore incentivo.

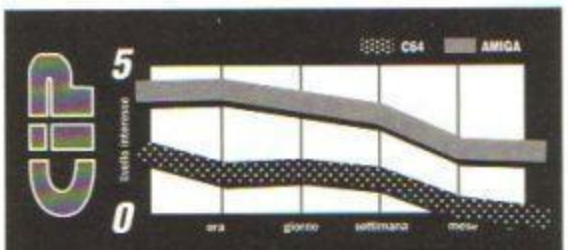
La grafica è notevole, ma lo stesso non può essere detto per il sonoro (anche se la principale fonte di sonoro di una partita a *Subbuteo* sono i giocatori). Dopo la musichetta iniziale, ci si deve accontentare del suono di un fischietto.

Tradurre *Subbuteo* su schermo avrebbe potuto portare a risultati disastrosi. Un'idea tipicamente da tavolo difficilmente può sopravvivere a 8 o 16-bit. Da vecchio giocatore, sono rimasto sorpreso da questa edizione dell'anno 2000. L'accuratezza iniziale ha fatto posto a colpi precisi e sfide combattute. Un degno rivale per i simulatori calcistici attualmente sul mercato.

La schermata iniziale: un'occhiata alle regole e un po' di pretattica.

Il Grande Giocatore ti guarda. L'opzione di rotazione permette una visione totale dell'azione di gioco.

Massimo zoom, per chi ama gustarsi il panorama.




**La prima impressione è notevole, grazie all'ottimo trattamento delle routine 3D. Nonostante la giocabilità può sembrare ostica all'inizio, si tratta di piccoli problemi che vengono presto superati. Il fascino del gioco ha la capacità di attrarre tutti, ma dopo qualche mese solo i fan più stretti continueranno a giocarci.**

K VOTO **799**

### AMIGA

Non sorprendente graficamente, ma il 3D lavora estremamente bene. Il sonoro non delude perché non c'è. La giocabilità è molto buona, e un'accurata rappresentazione del gioco originale e garantisce tutta la frenesia e le parolacce del tradizionale *Subbuteo*. Una valida alternativa a quello da tavolo senza però tutti gli accessori in miniatura.

K VOTO **401**

### C64

La versione per C64 non riesce a garantire tutta l'atmosfera della versione per Amiga.. I calciatori sono dei bollini poco definiti e l'azione è estremamente lenta ed è molto più difficile riuscire a determinare effetto e potenza. Da notare che il tavolo di gioco è ripreso dall'alto e non c'è possibilirtà di modificare la prospettiva.

### PIANO DELLE USCITE

| | | |
|---|---|---|
| C 64 | L19500c • L25000d | USCITO |
| AMSTRAD, ZX | L19500c | USCITO |
| AMIGA, ST, PC | L49000d | USCITO |



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



# I PLAY 3D SOCCER

## La Simulmondo applica la zona totale seguendo la filosofia *I Play*.

Il calcio, lo sport più amato dagli italiani, torna a girare sui nostri monitor, e questa volta è una software house italiana a proporcelo. La Simulmondo di Bologna che già aveva provato la via della simulazione calcistica con *Italy '90*, questa volta ha aggiustato il tiro e ha prodotto un gioco in 3D decisamente ben fatto.

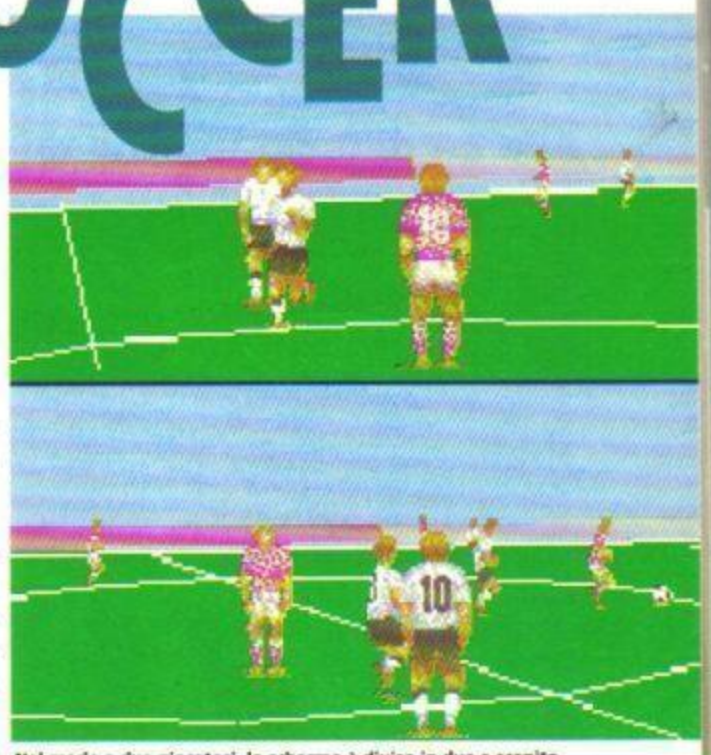
Quando le prime immagini di *3D Soccer* arrivarono in redazione, la domanda che ci si poneva in modo piuttosto allarmante era: "Gran bella idea, ma con tutta la grafica che c'è lì dentro, il gioco sarà anche veloce?". Domanda giustificata in quanto uno dei problemi maggiori nel gestire la grafica tridimensionale, sta proprio nella velocità di movimento dei poligoni. Mai smentita è stata più piacevole. *I Play 3-D Soccer* è davvero veloce e la posizione che si riveste fa realmente credere di essere in mezzo al campo a dare la caccia al pallone.

Si possono gestirefino a 64 squadre, e se riuscite a trovare 64 amici potrete farli giocare tutti poiché esiste anche l'opzione a due giocatori. Tuttavia bisogna dire che, a differenza di quasi tutti gli altri giochi di calcio, *3D Soccer* non è al meglio nella versione per due giocatori poiché il gioco rallenta sensibilmente, avendo troppi elementi grafici da gestire, senza contare che lo schermo di gioco viene dimezzato ed è quindi più difficile controllare il gioco.

Ogni squadra può vestire 12 maglie differenti, e i nomi delle società (possono essere tutte sostituite) comprendono le 18 di serie A e alcune delle migliori compagini europee. Per quel che riguarda le regole del gioco, presenti tutte quelle del calcio vero, compreso (dev'essere la prima volta) il fuorigioco.

Le partite sono ad eliminazione diretta, con due tempi supplementari da 15 minuti in caso di parità. In caso di ulteriore parità (come direbbe Biscardi) si gioca la lotteria dei rigori (come direbbe Pizzul). Durante il gioco gestite un unico calciatore, che potrete cambiare ogni volta che la palla esce dal campo, con la visuale di spalle al giocatore suddetto, e se doveste essere lontani da un'azione particolarmente interessante, la si può rivedere nel replay di fine incontro. Le possibili azioni del nostro calciatore vanno dal semplice passaggio e tiro, a spettacolari colpi di testa e acrobatiche rovesciate.

Un menu iniziale vi permetterà di decidere la velocità con la quale passano i minuti, il livello di dettaglio, la difficoltà, la possibilità di cambiare il giocatore controllato e il numero di maglia iniziale. La copia in nostro possesso presenta un menu decisamente complesso e non facile da gestire, ma alla Simulmondo ci hanno assicurato che si tratta di una versione particolare "anti-pirateria" e che la versione finale, quella che troverete nei negozi per Natale, ne avrà uno molto più semplificato. Ce lo auguriamo perché altrimenti il voto definitivo ne soffrireb be.



Nel modo a due giocatori, lo schermo è diviso in due a scapito della velocità e, quindi, della giocabilità.

In definitiva, *I Play 3D Soccer* è stata una gradita sorpresa, il che ci ricompensa del fatto di aver sempre guardato alle case di software italiane con simpatia e fiducia: questo prodotto e gli altri recensiti questo mese sono la prova che avevamo ragione a comportarci così. Un ottimo gioco che pone le basi per l'imminente *Formula 1 3D*.

Il calcio è stato simulato in ogni modo e per ogni macchina, ma *3D Soccer* riesce ad aggiungere qualcosa di nuovo al panorama già esistente. *3D Soccer* unisce una buona giocabilità ad una visione di gioco piacevole e innovativa, anche se, essendo una simulazione più che un videogioco, bisogna perseverare e farci la mano prima di poter "entrare in partita".

K VOTO **845**



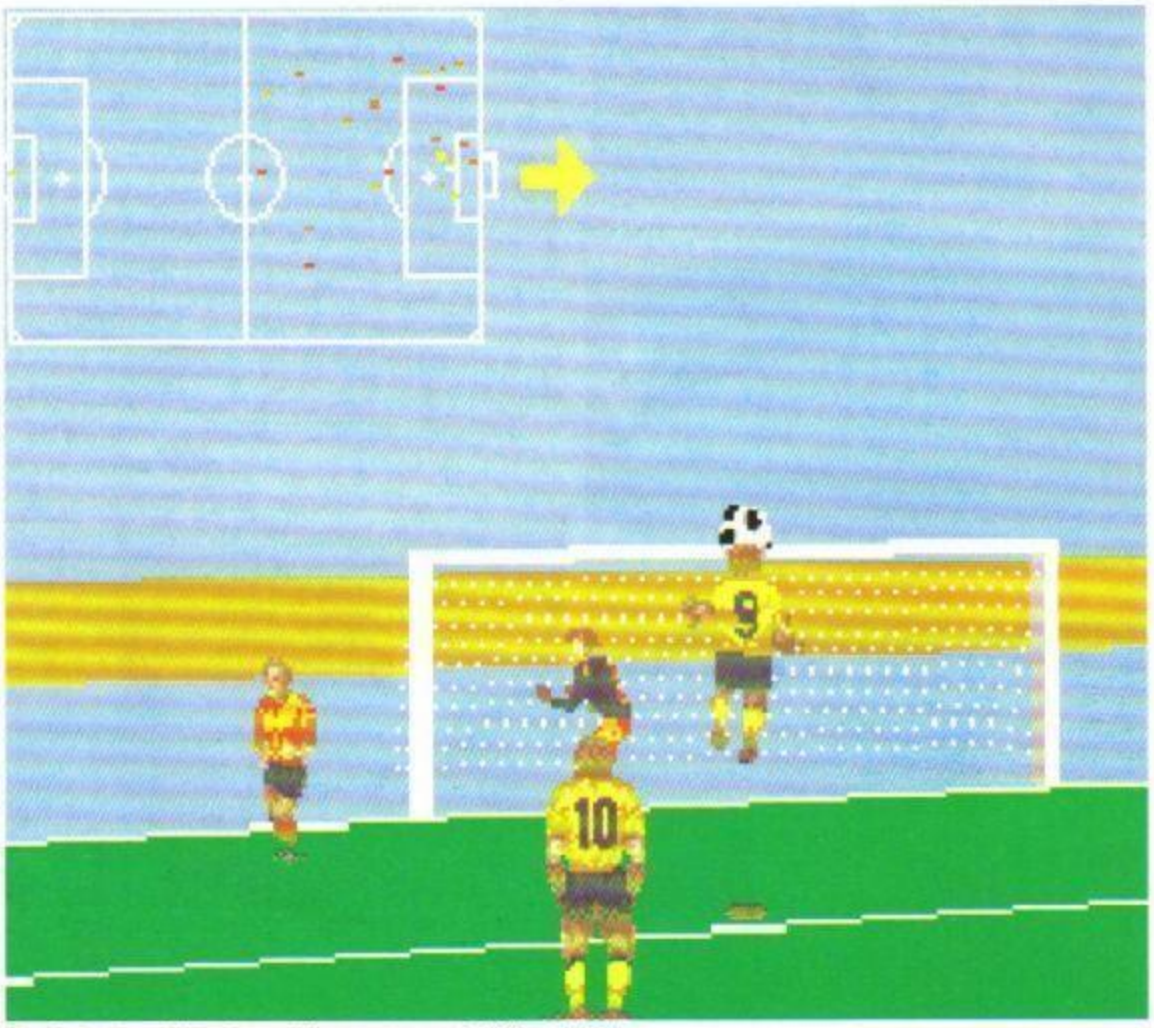

### AMIGA

Le capacità grafiche dell'Amiga sono ben utilizzate, e se anche i MHz non sono moltissimi, il gioco è veloce e scorrevole. Il sonoro è pressoché inesistente, fatta eccezione per una bella musica d'introduzione. Durante la partita ci sono solo i soliti fischi dell'arbitro. Cosa c'era di male ad aggiungere il grido della folla una volta che il pallone entrava in rete?

### PIANO DELLE USCITE

| | | |
|---|---|---|
| AMIGA | prezzo nc | USCITO |
| ATARI ST/PC | prezzo nc | IMMINENTE |
| C64 | prezzo nc | IMMINENTE |

*Non sono previste altre versioni*



Il radar in alto a sinistra è essenziale per poter seguire il flusso del gioco.



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

# THE IMMORTAL

## Alla EA dimostrano che talvolta è meglio essere morti

Credo che la notizia della pubblicazione dell'ultimo gioco di Will Harvey, autore di *Zany Golf* e del *Music Contruction Set*, farà strappare i capelli dalla gioia a molte persone, visto, tra l'altro, che si tratta di un'avventura arcade di prima qualità. Ma l'entusiasmo sarà di breve durata una volta scoperto che il gioco contiene solo cinquanta locazioni. Per dei maestri del gioco quali sono i lettori di K un gioco con 50 locazioni rappresenta poco più di un riempitivo tra una telefonata e l'altra della ragazza, vero? Niente di più falso.

La trama è ortodossa, con la consueta collezione di segrete, goblin (o orchetti) e pergamene di incantesimi. Il gioco, però, è tutto tranne che banale. In termini di giocabilità, realizzazione e presentazione *Immortal* ha una classe tutta particolare.

Nei panni di un mago in viaggio per salvare il suo maestro, l'Arcimago Mordamir, il giocatore viene catapultato in un complesso di segrete sotterranee in formato isometrico colme di goblin, troll, trappole ed enigmi. All'inizio del gioco il povero apprendista non conosce nessun incantesimo ed ha con sé solo un bastone per difendersi. Durante il suo viaggio si imbatte nella consueta varietà di oggetti: casse colme di tesori e oggetti magici, cadaveri ed oggetti abbandonati sul pavimento. Anche i nemici quasi sempre hanno qualcosa con loro, reclamabile una volta che sono stati abbattuti. Alcuni oggetti, come le bottiglie piene d'acqua, sembrano inutili, ma in realtà ognuno di essi ha una precisa funzione all'interno del gioco. La chiave per arrivare alla fine è comprendere sempre cosa serve in un dato momento.

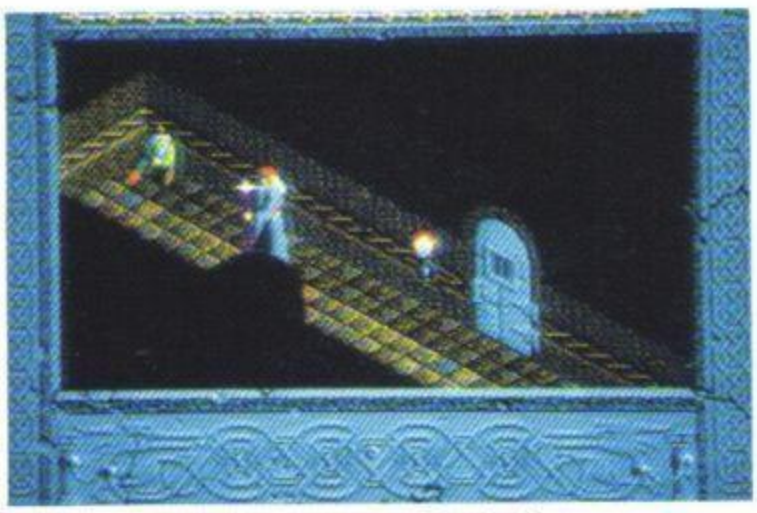
La mancanza di uno schermo di presentazione non è incoraggiante, ma una volta iniziato il gioco si capisce perché hanno deciso di non sprecare spazio sul disco con piccolezze come schermate introduttive. Sembra che ogni byte disponibile sia stato impiegato sul fronte grafico. Se esiste un gioco del quale può essere detto "ha delle animazioni veramente eccellenti", questo è *Immortal*. Ogni movimento fatto nel gioco da chiunque è stato accuratamente realizzato, così da apparire il più realistico possibile; i dettagli includono l'ondeggiare delle vesti del mago e lo scintillare dei gioielli.

In termini di progettazione e sviluppo, Will Harvey ed i suoi allegri compagni devono avere sudato sangue. Ogni stanza presenta un nuovo problema, dallo scoprire un sentiero segreto tra le trappole al convincere un Fuoco Fatuo a seguire il mago in combattimento. Insomma, *The Immortal* è un gioco da ore piccole.

Un guerriero morto. Occhio alle spalle se non volete fare la stessa fine!

La schermata inventario. Selezionando un oggetto si ha la possibilità di utilizzarlo o di lasciarlo cadere.

Uno dei rompicapo più complessi. Il raggio di luce deve essere diretto sulla gemma, ma come?



Uno dei personaggi più contorti. Come persuaderlo a darvi la sua gemma?



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



# LOOPZ

**Il rompicapo dell'AUDIOGENIC è stato comperato dalla Mindscape per il Gameboy e dalla Capcom per le sale giochi. Ma dovreste comperarlo anche voi?**

Se vi trovate improvvisamente a gridare di gioia sulla metropolitana dopo aver appena battuto il proprio record a Tetris è sicuramente ora di (a) gettare il Gameboy nella più vicina fontana e recarsi da uno psichiatra oppure (b) provare a vedere cosa succede adottando una strategia più aggressiva nel nono livello.

In effetti esiste una terza alternativa. Similmente a tossicodipendenti che talvolta possono essere curati dalla loro dipendenza con l'uso di surrogati quali il metadone, così i Tetris-dipendenti possono essere disintossicati e curati dalla "sindrome da blocco cadente" da altri rompicapo. Alcuni hanno ritrovato una vita quasi normale dopo aver scoperto *Klax* altri sono stati salvati dal profondo tunnel di mattoni da *Pipemania*. Ma i più fedeli non hanno accolto con troppo calore questi due ottimi giochi, così risulta facile immaginare l'effetto dirompente rappresentato da questa nuova cura: *Loopz*, che si candida brillantemente come il possibile liberatore dalla policroma (per chi ha un monitor a colori) schiavitù di *Tetris*. Improvvisamente si schiude un nuovo orizzonte di giocabilità, e non un solo blocco in vista!

## ELEMENTARE?

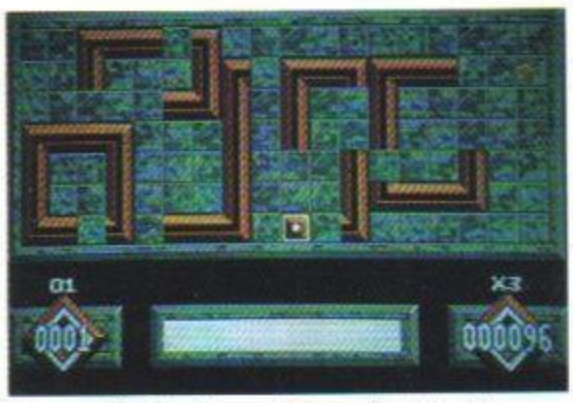
*Loopz* è, naturalmente, molto semplice. L'area di gioco è costituita da una griglia rettangolare su cui, tramite il mouse o il joystick, si sposta un cursore che può assumere la forma di linee di lunghezza diversa, diritte o formate da uno o più angoli retti. Una, ad esempio, è una linea retta lunga tre quadretti, un'altra è costituita da un angolo retto e assume la forma di una L, altre ancora somigliano a delle S.

Il giocatore lascia cadere queste linee sulla griglia muovendole prima nel punto prescelto e premendo il pulsante del mouse/joystick. Entrambi gli estremi di una linea non possono però toccare contemporaneamente i bordi della griglia rendendo impossibile creare delle figure chiuse servendosi di una sola linea. Il gioco consiste nel disporre queste righe di forma diversa in modo da collegarle insieme per formare dei "loops", semplici poligoni che racchiudono un'area della griglia. Dopo aver completato un poligono, le linee che ne formano il perimetro lampeggiano e scompaiono lasciando libera l'area di gioco che occupavano e viene così incrementato il punteggio. Più complessa è la figura formata, più è alto il punteggio ottenuto.

**Ora lo vedete, adesso non più. In questa opzione di gioco vengono cancellate le sezioni del poligono e il giocatore deve rimetterle a posto entro un tempo limite.**

Naturalmente non si può prevedere in quale ordine compariranno le varie linee (non vi ricorda nulla?) così presto o tardi la griglia si riempirà di forme che non si possono unire o, peggio ancora, che impediscono di completare altri poligoni. Ogni tanto (molto raramente) compare una linea speciale che elimina qualsiasi altra linea o poligono incompleto liberando spazio prezioso.

Si hanno a disposizione tre vite e se ne perde una quando non è possibile sistemare una linea sulla griglia perché non è rimasto più spazio disponibile o quando non si riesce a piazzare la linea entro il tempo limite (indicato da una barra sul fondo dello schermo). La necessità di lasciar cadere le linee entro un certo limite di




**Ci sono molti poligoni da completare ma la griglia si riempie inesorabilmente. Per fortuna ci sono tre vite a disposizione...**

tempo fornisce un modo semplice per incrementare la difficoltà - i livelli più elevati (che possono essere selezionati, come in *Tetris*, nello schermo d'apertura) sono identici a quelli più semplici ma lasciano meno tempo a disposizione per collocare le linee. Infine si guadagna una vita ogni volta che si completano 25 poligoni.

*Loopz* è dotato di tre opzioni di gioco. Nella prima il livello rimane costante, nella seconda aumenta con il punteggio (come in *Tetris*) e il gioco si arricchisce di due sequenze in cui si possono raccogliere dei bonus - nella prima si deve creare il maggior numero di poligoni che non vengono rimossi dopo il completamento, la seconda è invece molto simile alla terza opzione di gioco. Quest'ultima è molto diversa dalle precedenti: un complesso poligono viene mostrato sullo schermo e in seguito vengono rimosse le sezioni che lo formano. Il gioco consiste nel rimpiazzarle ricostruendo così il poligono originario - essenzialmente un esercizio di memoria e di logica.

*Loopz* è un rompicapo eccellente ma potrebbe capitare, da una sera all'altra, di ritrovarsi sulla metropolitana a giocare a *Tetris* e questo perché l'ottimo gioco dell'Audiogenic ha un piccolo difetto.

È sempre lo stesso problema. Se non credete ai ricorsi storici andatevi a leggere la recensione di *Welltris* sul numero di settembre. Il gioco (siamo in parecchi ad aver avvertito il problema) è troppo complesso per ottenerne una gratificazione immediata. Non difficile come Welltris ma non così semplice come *Tetris*. La forma delle linee in Loopz costringe ad elaborare una strategia molto complessa al contrario di *Tetris* che consentiva l'inserimento di ogni singolo blocco in una o più linee diverse. In *Loopz* infatti alcune linee non possono essere utilizzate per costruire i poligoni più semplici - la linea a zig-zag, ad esempio, non può far parte di un semplice rettangolo. Queste strane forme richiedono che il giocatore riservi parte della griglia a delle linee particolari, e ai livelli più alti diventa davvero molto difficile. Sfortunatamente non si può mettere il gioco in pausa per avere più tempo per elaborare una strategia efficace in quanto questa opzione cancella l'area di gioco (grrr...). L'aggiunta di un'opzione di pausa che lasciasse il video inalterato sarebbe stata, se non necessaria, quanto meno auspicabile. Probabilmente i programmatori lo hanno fatto deliberatamente ma non si sono resi di certo un buon servizio perché la principale attrattiva di *Loopz* è la strategia più interessante. È forse questa la caratteristica che attrae maggiormente. L'Audiogenic assicura che moltissimi giocatori sono diventati rapidamente dei campioni. Potrà anche essere vero ma sta di fatto che la curva di apprendimento risulta molto più lunga. *Tetris*, al contrario, dà molto e chiede poco e si gioca con spensieratezza - e questa è la sua principale attrattiva.

**L'interesse iniziale suscitato da Loopz è molto elevato. È davvero semplice da giocare ed è facile entrare nel gioco. Dopo alcune partite sembra scontato diventare dei veri esperti nella costruzione di poligoni. È richiesto però molto tempo per acquisire la necessaria esperienza e questo può rendere il gioco frustrante. Comunque Loopz possiede una buona longevità - non è impossibile e la voglia di migliorare a lungo andare può spingere a rigiocarlo.**

K VOTO **795**

### ATARI ST

Tre opzioni sonore permettono di ascoltare della musica soffusa volutamente ipnotica (e infatti riescono ad addormentare il giocatore). La grafica è molto curata per un puzzle game ma bisogna tener conto del fatto che non è richiesto un grande sforzo artistico in giochi di questo genere. Sarebbe stato più piacevole avere dei bordi più dettagliati, ad esempio. Il controllo tramite tastiera, joystick o mouse è molto istintivo e veloce da imparare.

### PIANO DELLE USCITE

| | | |
|---|---|---|
| ATARI ST | L39000d | USCITO |
| AMIGA | L2900d | USCITO |
| IBM PC | L39000d | USCITO |
| C64/128 | L19500•L25000c | USCITO |
| SPECTRUM | L19500 | USCITO |
| AMSTRAD CPC | L19500 | USCITO |

*Altre versioni 8-bit in preparazione*

### LINEA CONTRO LINEA

***Loopz* possiede anche un'opzione per due giocatori che perde qualche punto in giocabilità perché richiede due joystick e il controllo via joystick non è preciso quanto quello tramite mouse. La cosa divertente è che mentre un giocatore sta aspettando una linea particolare, l'avversario può rubandogli la soddisfazione (e il punteggio). Il gioco a due conserva tutti i pregi e i difetti di quello ad un giocatore (salvo che si ha qualcuno da insultare durante il gioco...).**



http://www.oldgamesitalia.net/

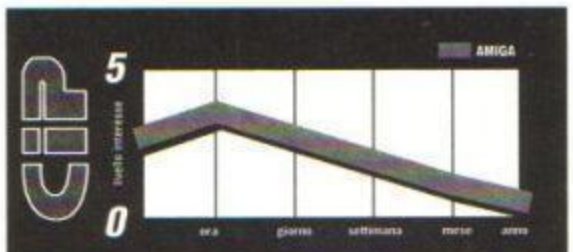
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



# TORVAK THE WARRIOR

## Il team che ha creato il bellissimo *Rick Dangerous* taglia e affetta con la CORE DESIGN




La frustrazione iniziale provocata dal metodo di controllo viene superata quando si riesce a stabilire una buona coordinazione. Nonostante questo, lo schema di gioco diventa presto noioso ed è ben lungi dall'essere sostenuto dalla grafica, che è al di sotto della media, e dal sonoro. Considerato che la Core Design ha disegnato un capolavoro come *Rick Dangerous* e *Rick Dangerous 2*, *Torvak the Warrior* dà veramente da pensare.

K VOTO
**650**

AMIGA

L'Amiga non viene affatto utilizzato al massimo delle sue potenzialità. Il sonoro è OK, ma va dal poco fantasioso all'inappropriato. La grafica è deludente e la giocabilità incostante. Anche se avete un'enorme voglia di affettare nemici, provatelo prima di comprarlo o rivolgetevi altrove.

PIANO DELLE USCITE

| | | |
|---|---|---|
| ATARI ST | L49000d | USCITO |
| AMIGA | L39000d | USCITO |

Avete presente Conan? Se lo ricorda anche la Core Design, il cui ultimo *Torvak the Warrior* assomiglia un sacco alla storia del suddetto guerriero barbaro.

Dopo cinque anni di esilio volontario, Torvak ritorna a Ragnor, la sua terra natia, sconvolta oltre ogni immaginazione durante le sanguinose guerre Tormariane. Raggiunta la periferia di un villaggio un tempo ricco e florido, Torvak viene fatto sobbalzare dalla voce cavernosa dell'"Anziano", che lo informa della venuta del Negromante e dell'oscurità che ha portato con sé. Istintivamente, Torvak capisce quale strada dovrà intraprendere - una carriera di mutilatore di sprite avversari.

Torvak salta a pié pari in una palude facendo vorticare la sua mazza ferrata e avvicinandosi a un tesoro.

Armato inizialmente di un'ascia bipenne, Torvak deve essere guidato lungo i cinque livelli che costituiscono la sua patria sino allo scontro frontale col Negromante, che va ovviamente eliminato una volta per tutte. Ogni livello ha le sue caratteristiche ed è più complicato del precedente, a partire dal villaggio distrutto di Torvak per proseguire fra paludi, montagne e la giungla, dopo la quale si dovrà penetrare nel castello del Negromante.

Ogni livello ha il suo tipo particolare di nemici (fra cui Orchi, Pirana, Scorpioni, Guerrieri, Ragni e Porcospini omicidi!), ciascuno dotato di una sua tecnica di attacco che richiede un sistema particolare per essere eliminato. Fra i livelli troviamo anche alcune sequenze sotterranee raggiungibili tramite buchi nel terreno, ma che contengono gli stessi nemici.

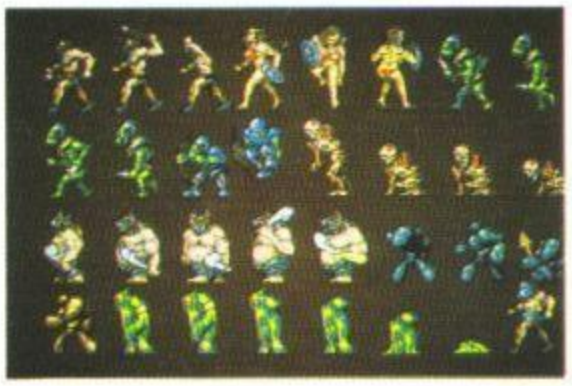
Il nostro eroe sta per finire in una sezione sotterranea, evitando così il lanciatore di rocce dalla faccia di pietra.

Si possono attaccare gli avversari sfruttando tre diverse combinazioni del joystick e del pulsante di fuoco; inoltre Torvak può trovare e usare alcuni incantesimi. Questi costituiscono in realtà le versioni "magiche" delle quattro possibili armi - l'ascia con cui si comincia, una spada, un martello e una mazza ferrata.

Lungo ogni livello, distruggendo certe parti del fondale si ottengono oggetti-bonus, quali un'armatura (che offre protezione limitata), cibo (per recuperare energia) e tesori. In aggiunta a questi oggetti di base si possono trovare anche bonus più originali, quali "Speed Up", che diminuisce i tempi di reazione di Torvak; "Extend", che aggiunge ulteriori unità alla quantità massima di energia disponibile, e "*Power Up*. Quest'ultimo fornisce Torvak di una maggiore potenza distruttiva e, se accoppiato allo Speed Up, dà una certa idea di come sarebbe stato Rambo interpretato da Bruce Lee. Ogni oggetto raccolto viene mostrato in un'apposita finestra nel pannello nella parte alta dello schermo.

Quando ci si avvicina al termine di ogni livello, Torvak si trova faccia a faccia con l'ormai obbligatorio Guardiano. La loro pericolosità aumenta col livello e nelle loro schiere troviamo un Cervo, un Grifone e un Drago, mentre nell'ultimo livello si incontra ovviamente il Negromante.

Trama a parte, caricando *Torvak* ci si ritrova davanti a uno dei moltissimi taglia-e-affetta che hanno proliferato sin dai tempi di *Rastan Saga*. L'altro particolare che non si può non notare è che *Torvak* può diventare estremamente frustrante. La bassa velocità iniziale dello sprite principale intacca la giocabilità abbassando il livello di interesse.



Ecco alcuni dei tipacci che bisognerà triturare durante quest'avventura ispirata al ciclo di Conan il Barbaro.

Una volta che ci si è abituati all'infame sistema di comando, comunque, la coordinazione comincia a migliorare di pari passo con la giocabilità e l'avanzamento nel gioco. Ogni livello è di una lunghezza considerevole e i bonus che si possono incontrare sono una piacevole aggiunta alle possibilità del protagonista che vi fanno perseverare in un gioco che altrimenti perderebbe d'interesse piuttosto in fretta.

Sul lato della grafica, *Torvak* ha qualche problema. Anche se gli sprite sono tutti disegnati molto bene, il colore e l'animazione sembrano essersi persi strada facendo, risultando così molto inferiori alle possibilità delle macchine a 16-bit. I fondali mancano di brio e sono ripetitivi, con uno scrolling orizzontale senza parallasse e decisamente pochi dettagli.

Sul piano del sonoro, gli effetti si limitano ai grugniti e ai rumori di spada che ormai si trovano in ogni gioco di questo genere, e la musica sembrerebbe più appropriata per un gioco di guida!

Una sfida, certo, ma più nel superare i problemi del metodo di controllo che non nel raggiungere la fine del gioco divertendosi. Senza dubbio un gioco riservato esclusivamente ai fan più sfegatati del famoso Cimmero.



http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

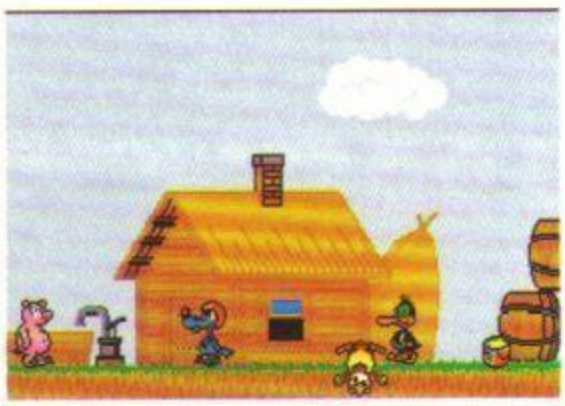


# LUPO ALBERTO

## Da due splendide idee italiane, quella di Silver e quella della SC, è nato il videogioco di "Lupo".

Se seguite K come dovreste avrete sicuramente già letto ampiamente lo speciale dedicato al nuovo gioco dell'italianissima Idea del mese scorso. Se non lo avete fatto, adesso potete alzarvi dai fagioli su cui siete inginocchiati e seguirci nella recensione che segue.

Il gioco in sé è un tipico platformgame, in cui si deve avanzare di livello in livello (ve ne sono dieci) muovendosi lateralmente o verticalmente evitando di essere toccato dagli altri personaggi o da quello che gli stessi vi lanceranno contro. Lungo il percorso potrete raccogliere punti sotto forma di frutta o attrezzi, oppure saltando in testa ai nemici/amici della fattoria, o lanciandogli addosso gli oggetti trovati, oltre che prenderli a testate se avete il casco. Gli scenari varieranno dai tipici paesaggi campagnoli della fattoria, ad altri più esotici comprendenti palme e deserti.



Una volta raccolto l'elmetto Lupo Alberto può prendere a testate gli animali della fattoria.

Le piattaforme su cui dovrete saltare saranno tra le più insidiose, si muovono lateralmente o si abbassano a causa del vostro peso, e vi assicuro che se non possedete un ottimo senso del tempo non sarà facile evitare di non cadere nel vuoto. Fin dal primo livello vi renderete conto di com'è dura la vita da lupi.

La grafica, come era logico aspettarsi la fa da padrone, con sprite ben disegnati che rispecchiano in pieno lo spirito del fumetto da cui sono tratti. Giocare con il Lupo è sicuramente divertente, anche se la difficolta del gioco è un po' frustrante, con un sacco di sprite che vi girano attorno e, nel caso di Mosè, vi sparano addosso. Il gioco è ben fatto, e merita sicuramente di far parte della vostra softeca. In più per invogliarvi a finire i vari livelli, all'interno della confezione è sono state messe dieci strisce inedite di Silver in cui manca la parte finale, che verrà visualizzata una volta ultimato il livello corrispondente.

La fatica di Lupo Alberto è stata portata a termine con ottimi risultati, a noi resta la soddisfazione che così almeno Antonio Farina della SC la smetterà di rispondere al telefono urlando "Ehilà Beppe!".

**Il gioco non è tra i più facili da portare a termine, e a volte urlerete di rabbia perché vi siete dimenticati che Mosè era proprio nel punto in cui siete atterrati. Ma vi assicuro che la voglia di arrivare in fondo sarà tanta e continuerà ad esserlo per parecchio tempo, se non altro per vedere la fine delle vignette di Silver.**

K VOTO **875**




### AMIGA

La grafica è fantastica, adeguata perfettamente con i personaggi e con lo stile del gioco. Il sonoro rientra nella media e alla lunga non dispiace, inoltre il simpatico urletto che Alberto e Marta lanciano quando saltano è davvero spassoso. Un prodotto perfetto che siamo sicuri raccoglierà allori dovunque.

### PIANO DELLE USCITE

| | | |
|---|---|---|
| AMIGA | prezzo nc | USCITO |
| C64 | prezzo nc | IMMINENTE |
| ATARI ST | prezzo nc | IMMINENTE |


**Pix computer**

VIA FRANCESCO D'OVIDIO,6C
00137-ROMA
TEL. 8293507 FAX 825731
APERTI ANCHE IL SABATO
VENDITA ANCHE
PER CORRISPONDENZA

Commodore Computer
sistemi professionali

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| AMIGA 500 garanzieCommodore | 699000 | Hard Disk 80 Mb A 2000 | 1950000 | VIDEON PC | 750000 |
| AMIGA 2000 garanz.Commodore | 1569000 | Hard Disk 20 Mb A 500 | 850000 | Scheda JANUS XT+ | |
| AMIGA 3000 Mod.(16/40) | 6545000 | Hard Disk 20 Mb A 2000 | 940000 | Fdd 5.25^ 360K | 590000 |
| AMIGA 3000 Mod.(25/40) | 7735000 | Hard Disk A 590 20 Mb | 950000 | Scheda JANUS AT+ | |
| AMIGA 3000 Mod.(25/100) | 8925000 | Hard Disk 40 Mb Quantum A2000 | 2200000 | Fdd 5.25^ 1,2 Mb | 1475000 |
| Monitor Philips 11342 | 414000 | Hard Disk 100 Mb A 2000 | 490000 | | |
| Monitor Commodore Multisync | 990000 | PC POWER (scheda Amiga 500 per compatibilita' MS-DOS) | 790000 | Disponibili modulatori TV, accessori vari, schede acceleratrici,Televideo Amiga,Modem, Digitalizzatori audio-video, Genlock, Scanner,etc. | |
| Espansione 512K Amiga 500 | 99000 | SCANLOCK (S-VHS) | 1790000 | | |
| Espansione 2Mb Amiga 500 | 496000 | AMIGA-ACTION REPLAY | 179000 | | |
| Espansione 2Mb amiga 2000 | 620000 | VIDEON 3 | 550000 | | |
| Floppy disk drive 3.5" Amiga 500 | 179000 | | | | |

**SOFTWARE**

**GIOCHI**

| | AMIGA | MS-DOS |
|---|---|---|
| 3D RETALIATOR | 48000 | |
| WINGS | 59000 | |
| HEROES LANCE | 59000 | |
| NINJA WARRIORS | 29000 | |
| SORCERIAN | | 69000 |
| PGA TOUR GOLF | | 59000 |
| IMPERIUM | 45000 | |
| DAMOCLES | 39000 | |
| BARON TALE | 29500 | 45000 |
| WILL TRIP | | 59000 |
| KICK OFF | 29000 | |
| KICK OFF 2 | 38000 | |
| STARFLIGHT | 38000 | |
| CHRONOQUEST I | 69000 | |
| POPULOUS | 45000 | 49000 |
| GOLD OF THE AMERICAS | 72000 | 72000 |
| HACKER II | 29500 | |
| HOSTAGES | 37000 | 49000 |
| ADVENTURES CONSTRUCTION SET | 38000 | |
| RETURN TO ATLANTIS | 46000 | |
| DAY OF THE VIPER | 38000 | |
| RAFFLES | 45000 | |
| SIM-CITY | 59000 | 45000 |
| HOUND SHADOW | 45000 | |
| TITAN | 39000 | |
| BLACKJACK ACCADEMY | 59000 | |
| BLUE ANGELS | 42000 | 48000 |
| GARFIELD | 39000 | |
| BLACK TIGER | 29000 | |
| LHX | 59000 | |
| WANTED | 34000 | |
| DEATH SWORD | 59000 | |
| BACK TO THE FUTURE 2 | 69000 | |
| THIRD COURIER | 45000 | |
| CALIFORNIA CHALLENGE | 34000 | |
| DAMES SIMULATOR | 42000 | 42000 |
| FERRARI FORMULA ONE | 38000 | 45000 |
| GRAND PRIX CIRCUIT | 42000 | 69000 |
| FOUNTAINE OF DREAMS | 72000 | |
| NEVERMIND | 29000 | |
| FURY | 46000 | |
| CHAMPION OF KRYNN | 69000 | |
| IAMHALA | 39000 | |
| PRO TENNIS TOUR | 38000 | |
| SKRULL | 38000 | |
| BATTLE CHESS II | 69000 | |
| ZANY GOLF | 39000 | |
| FIGHT NIGHT | 55000 | |
| DRAGON WARS | 72000 | |
| NORTH AND SOUTH | 38000 | 38000 |
| TOTOTHEK | 45000 | |
| AMIGA TOTO | 69000 | |
| MICROSOFT FLIGHT SIMULATOR | | 129000 |
| MURDERS IN VENICE | 39000 | 39000 |
| CHARON 5 | 29000 | |
| KNIGHT ORC | 39000 | |
| MAN HUNTER | 59000 | |
| DEJA VU II | 69000 | |
| ORE | 45000 | |
| FOOTBALL MANAGER WORLD | 64000 | 50000 |
| LOOM | 69000 | |
| THUDER STRIKE | | 49000 |
| DRAGON'S LAIR | 109000 | 49000 |
| BUDOKAN | 48000 | 99000 |
| BATTLE MASTER | 69000 | 59000 |
| BAR GAMES | | |
| THUD RIDGE | | 45000 |
| WINDWALKER | | 46000 |
| KEEP THE TRY | | 49000 |
| FAERY TAIL | | 59000 |
| LEGEND OF THE SWORD | | 69000 |
| INDIANA JONES | 59000 | 49000 |
| SATAN | 29000 | |
| FALCON | 39000 | |
| BAFARY GUNS | 38000 | 38000 |
| THE DUEL | 42000 | 38000 |
| LIFE & DEATH | | 42000 |
| SKYFOX II | 38000 | 49000 |
| BATTLE CHESS | | 45000 |
| TEENAGE QUEEN | 34000 | 69000 |
| BILLIARD SIMULATOR | | 50000 |
| BETTER DEAD THAN ALIEN | | 50000 |
| TETRIS | | 45000 |
| CHESSMASTER | | 29000 |
| EAST VS. WEST BERLIN 1948 | | 45000 |
| DEFENDER OF THE CROWN | | 49000 |
| APOLLO 18 | | 69000 |
| OMERON | | 45000 |
| DRAKKEN | 59000 | 69000 |
| S.D.I. | 69000 | 69000 |
| BAD BLOOD | | 69000 |
| SLEPING GODS LIE | 49000 | |
| SWORD OF THE SAMURAI | | 59000 |
| ARTHUR | 46000 | 59000 |
| LEGEND OF DJEL | 28000 | |
| PASSENGERS DEL VENTO | 46000 | |
| PORTAL | 48000 | |
| ALIEN FIRES | 59000 | |
| STARFLIGHT 2 | 69000 | |
| HARD DRIVING | 29000 | |
| 688 ATTACK SUB | 45000 | |
| TERRAIN EDITOR SIM CITY | | 45000 |
| LOWFLOW | | 48000 |
| SKY OR DIE | | 48000 |
| SINOES CASTLE | 59000 | |
| CHRONO QUEST II | 69000 | |
| INDIANAPOLIS 500 | 45000 | |
| ULTIMA VI | | 59000 |
| CENTURION | | 59000 |
| BATTLE TECH | 48000 | |
| PERSIAN GULF INFERNO | 29000 | |
| ANTHEADS | 59000 | |
| WORLD TOUR GOLF | | 45000 |
| KRYSTAL | 69000 | |
| BASKET MANAGER | 39000 | |
| BREACH 2 | | 49000 |
| POWERDROME | 49000 | |
| ESCAPE FROM HELL | | 69000 |
| SILENT SERVICE | 59000 | |
| SHOGUN | 59000 | |
| DRAGONS OF FLAME | 59000 | |
| DEF CON 5 | 69000 | |
| DAN DARE III | 29000 | |
| FLIGHT SIMULATOR II | | 129000 |
| BALANCE OF THE PLANET | 69000 | |
| STAR FLEET I | 59000 | |
| CONQUEROR | 49000 | |
| PURPLE SATURN DAY | | |
| LAST PATROL | 48000 | |
| ESCAPE ROBOT MONSTER | 29000 | |
| PLUMBO'S QUEST | 69000 | |
| AUSTERLITZ | 59000 | |
| BLOODWICH | 59000 | |
| PIRATES | 39000 | |
| TEST DRIVE | 38000 | |
| HYPERFORCE | 38000 | |
| PARIS DAKAR | 48000 | |
| KHALAAN | 48000 | |
| HEROES | 69000 | |
| THEME PARK | 69000 | |
| STORM ACROSS EUROPE | 49000 | |
| THEIR FINEST HOUR | 59000 | |
| UMS | 59000 | |
| UNREAL | 48000 | |
| DRAGON'S BREATH | 25000 | |
| DYNASTY WARS | 59000 | |
| TIE BREAK | 69000 | |
| TERROPODS | 38000 | |
| BEAST II | | |
| FULL METAL PLANET | | |
| MAGIC FLY | 49000 | |
| STORMOVIK | 59000 | |
| F-19 | 99000 | 39000 |
| SNOW STRIKE | 59000 | |
| MURDERS! | 39000 | |
| PLOTTING | 29000 | 99000 |
| SILENT SERVICE II | | 89000 |
| MIDWINTER | | |
| THE CYCLES | 38000 | |
| CADAVER | 48000 | |
| NIGHT HUNTER | 48000 | |
| SPELLBOUND | 39000 | |
| SUPREMACY | 39000 | 49000 |
| NIGHTBREED | | |
| MONTY PYTHON | 48000 | |
| PLATINUM | 48000 | |
| IMMORTAL | 48000 | |
| THE FINAL BATTLE | 48000 | |
| IVANHOE | 48000 | |

**APPLICATIVI PER AMIGA**

| | |
|---|---|
| GRAFICA PITTORICA | |
| PHOTON PAINT | 74500 |
| DEE PAINT | 99000 |
| DEE PAINT 3 | |
| ART PARTS VOL. 1 | 34000 |
| SEASON 5 HOLIDAYS | 34000 |
| ANIMAZIONE | |
| MOVIE SETTER | 170000 |
| COMIC SETTER | 170000 |
| ANIMATOR 3D | 210000 |
| PHOTON CEL ANIMATOR | 285000 |
| FANTAVISION | 95000 |
| 2D TROPE | 255000 |
| VIDEOTITOLATORI | |
| VIDEOTITLER | 295000 |
| TV TEXT | 185000 |
| PRO VIDEO PLUS | 675000 |
| THE CALLIGRAPHER | 149000 |
| PRESENTAZIONE GRFICHE | |
| THE DIRECTOR | 85000 |
| TV SHOW | 185000 |
| DE LUXEVIDEO II | 109000 |
| DE LUXE VIDEO III | 259000 |
| VIDEO VIDI | 65000 |
| DE LUXE PRODUCTION | 399000 |
| EFFETTISTICA | |
| VIDEO EFFECT 3D | 465000 |
| DEGI VIEW | 225000 |
| ANIMAGIC | 140000 |
| PUMATE | 94000 |
| MODELLAZIONE 3D | |
| CALIGARI CONSUMER | 475000 |
| 3 DEMON | 145000 |
| FORME IN FLIGHT II | 149000 |
| VIDEOSCAPE 3D | 295000 |
| SCULPT 3D | 315000 |
| SCULPT ANIMATE 4D | 895000 |
| TURBO SILVER | 395000 |
| CAD | |
| FLOW CAD | 69000 |
| INTRO CAD | 145000 |
| X-CAD | 250000 |
| PROFESSIONAL DRAW | 380000 |
| ARGIS DRAW 2000 | 485000 |
| LINGUAGGI | |
| LATTICE C ++ 1.0 | 799000 |
| LATICE C 5.0 | 595000 |
| GFA BASIC 3.0 | 279000 |
| DEVPACK ASSEMBLER | 75000 |
| LIBRERIE | |
| FONT VIDEO VEDI 1 | 39000 |
| FONT VIDEO VEDI 2 | 39000 |

**APPLICATIVI PER MS-DOS**

| | |
|---|---|
| DATABASE | |
| SUPERBASE PERSONAL | 249000 |
| PARADOX 3.0 | 1450000 |
| DBASE IV | 1590000 |
| FOGLIO ELETTRONICI | |
| LOGISTIX | 249000 |
| QUATTRO | 149000 |
| QUATTRO PRO | 249000 |
| LOTUS 1/2/3 VERS.3.1 | 1150000 |
| MULTIPLAN 3.0 | 480000 |
| EXCEL MICROSOFT | 995000 |
| REFLEX 11 | 298000 |
| SIDEKICK PLUS | 399000 |
| WORD PROCESSOR-OTP | |
| PORTEX | 249000 |
| WORDSTAR 5.5 | 690000 |
| WORDSTAR 6.0 | 950000 |
| WORDSTAR 2000 3.5 | 950000 |
| WORD 5 | 950000 |
| WORD PER WINDOWS | 1095000 |
| VOLKSWRITER | 399000 |
| AUTOSTRADISSIME | |
| CORSO PC FACILE | 165000 |
| CORSO WORDSTAR | 89000 |
| GRAFICA PITTORICA | |
| DE LUXE PAINT II | 229000 |
| ENHANCED DE LUXE PAINT | 320000 |
| PC PAINTBRUSH IV PLUS | 390000 |
| PC PAINTBRUSH PER WINDOWS | 290000 |
| HIJAAK | 350000 |
| ANIMAZIONE | |
| CARTOONERS | 89000 |
| DE LUXE PAINT ANIMATION | 299000 |
| DISEGNO TECNICO-C.A.D. | |
| AUTOCAD 10 | 8500000 |
| AUTOCAD 10 PER 386 | 8500000 |
| LINGUAGGI | |
| MICROSOFT BASIC | 680000 |
| MICROSOFT C6.0 | 850000 |
| MICROSOFT COBOL 3.0 | 1495000 |
| MICROSOFT FORTRAN 5.0 | 850000 |
| MICROSOFT PASCAL 4.0 | 750000 |
| MICROSOFT TURBO PASCAL 5.5 | 498000 |
| UTILITIES | |
| NORTON COMMANDER 3.0 | 295000 |
| NORTON UTILITIES 5.0 INGLESE | 320000 |
| PC TOOLS DE LUXE 6 INGLESE | 270000 |
| INTELLIGENZA ARTIFICIALE | |
| MAGELLAN 2.0 | 330000 |
| TOTOCALCIO | |
| TOTOCALCIO 5 | 290000 |
| TRIS | 190000 |
| DTP | |
| VENTURA PUBLISHER 2.0 | 1850000 |
| VENTURA PROFESSIONAL | 850000 |
| LAYOUT | 249000 |
| PACCHETTI INTEGRATI | |
| SYMPHONY 2.2 | 1200000 |
| FRAMEWORK III | 1150000 |
| DIZIONARI ELETTRONICI | |
| CHOICE WORDS INGLESE | 249000 |
| SOFTWARE D'AMBIENTE | |
| WINDOWS 3.0 | 350000 |
| GESTIONALI | |
| ACQUISTI | 99000 |
| FATTURAZIONE | 99000 |
| FATTURAZIONE PROFESSIONISTI | 99000 |
| CONTABILITA' ORDINARIA | 99000 |
| CONTABILITA' SEMPLIFICATA | 99000 |
| MAGAZZINO | 99000 |
| SCADENZARIO | 99000 |
| NEGOZI AL DETTAGLIO | 99000 |
| CESPITI AMMORTIZZABILI | 99000 |
| RICEVUTE BANCARIE | 45000 |
| C/C CORRENTE BANCARIO | 99000 |
| CONDOMINIO | 99000 |
| CARTELLA CLINICA | 99000 |
| VETERINARIE | 99000 |
| PALESTRE | 99000 |
| ALBERGHI | 99000 |
| PARRUCCHIERE | 99000 |
| DENTISTI | 99000 |
| FOTOGRAFI | 99000 |
| STAZIONE DI RIFORNIMENTO | 99000 |
| OFFICINE/CARROZZERIE | 99000 |
| CONTABILITA' KARATO | 690000 |

NON E' SOLO QUESTO L'ELENCO DEI PROGRAMMI DISPONIBILI. RICHIEDETE LA LISTA COMPLETA DELLE NOVITA' PER AMIGA-MS-DOS-C64-C128-ATARI-AMSTRAD.

OFFERTE SU ACQUISTI SOFTWARE:

- STECCA 5 GIOCHI PER AMIGA: ~~59000~~ 49000
- STECCA 5 GIOCHI C64: ~~39000~~ 29000
- CONFEZIONE 5 NASTRI C64: ~~39000~~ 29000
- CONFEZIONE 5 DISCHI C64: ~~45000~~ 35000

**SCONTO DEL 10% PER L'ACQUISTO DI ALMENO 3 TITOLI !**

DISPONIBILI SUBITO I FAVOLOSI AMIGA 3000 NEI TRE MODELLI: 16/40, 25/40, 25/100.
SOLO DAI CONCESSIONARI COMMODORE!
TELEFONATECI PER LE QUOTAZIONI!
TUTTI I PREZZI SONO IVA COMPRESA


http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



# BAT

## Un battimano per BAT, il thriller intergalattico della UBISOFT

BAT è un'avventura grafica enorme, coinvolgente e realizzata in modo superbo che definisce nuovi standard praticamente in ogni campo. Il curriculum della Ubisoft è fatto di successi quanto di titoli mancati, ma in BAT gli aspetti grafici, sonori e ideativi, influenzati dai geni dei fumetti Moebius e Druillet, si fondono insieme stupendamente.

Ambientato nel XXII secolo, BAT è la storia del Bureau of Astral Troubleshooters o Ufficio di Sicurezza Astrale, un servizio segreto il cui compito consiste nel mantenere la pace ed assicurare la prosperità della Terra. I rapporti col pianeta Selenia, dominato dalle grandi corporazioni, e uno dei maggiori produttori di ditrossina e licox, non sono dei migliori, ma quando il BAT viene a sapere che un genio criminale, Vrangor, ricatta le corporazioni di Selenia minacciando di usare delle armi chimiche, vi viene assegnato il compito di rintracciarlo e mettergli il sale sulla coda...

L'unico vostro indizio è l'onda cerebrale di un complice di Vrangor, Merigo, rilevata dalle sofisticate apparecchiature del BAT. Il vostro primo compito, quindi, è quello di rintracciare Merigo.

### QUARTIERI A LUCE ROSSA

BAT è un'avventura grafica con sequenze animate. È completamente "aperta" nel senso che potete muovervi liberamente da una locazione all'altra alla ricerca di indizi.

I fondali sono meravigliosamente dettagliati; le locazioni comprendono astroporti, vicoli malfamati, quartieri a luce rossa, foreste, tunnel e anche sezioni subacquee. Spostandosi da una locazione all'altra, si aprono delle finestre sullo schermo e quando ne uscite si chiudono di nuovo. A detta della Ubisoft, ci sono più di 1000 locazioni, e ciascuna include piccole animazioni come alieni a zonzo, sonde-spia volanti, porte automatiche e shuttle di passaggio.

Il gioco viene controllato tramite un puntatore che cambia forma a seconda delle funzioni disponibili. Ad esempio, se è a forma di "fumetto" indica che potete parlare con un personaggio, se è a forma di freccia avete trovato un'uscita, ecc. Altre funzioni come Inventario, Salute e via dicendo sono accessibili tramite dei menu a tendina.

Per darvi un'idea del gioco senza rivelare troppo della trama, possiamo dire che nella sequenza iniziale dovete incontrare il vostro contatto sul pianeta (nei gabinetti degli uomini - tipicamente francese, n'est-ce pas?). Entrando nella toilette, attivate il comando Cerca per scoprire qualche oggetto utile, poi entrate in un cubicolo per incontrarvi col vostro contatto. Costui vi fa un rapporto della situazione e vi consegna diversi oggetti utili tra cui una carta di credito, armi, denaro e un ologramma della vostra "preda", Merigo.

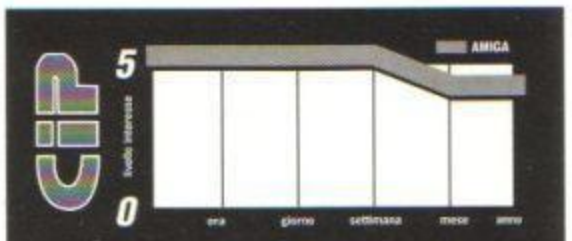
Uscite dai gabinetti e cercate di interagire con i sette tipi di alieni che popolano Selenia. Potete chiedere l'ora - utile dato che state giocando contro il tempo - salutare e vedere cosa succede o aprire una finestra di dialogo per intraprendere transazioni più complesse, come acquistare/vendere oggetti od offrire "bustarelle". Passate sottobanco un po' di crediti galattici ad uno sbirro e potrebbe darvi utili informazioni - o magari intascare i soldi e dirvi di smammare. Altri cittadini di Selenia come gli Skunk vi venderanno munizioni o narcotici.

Col progredire del gioco potete interagire in modi più insoliti - specialmente nel quartiere a luci rosse, dove potrete vivere esperienze esotiche. Attenti, però, ai robot assassini che sembrano saltar fuori da dietro gli angoli all'improvviso - se venite attaccati vi troverete in uno schermo di combattimento dove i vostri livelli di salute e di munizioni diminuiranno rapidamente durante la sparatoria.

In città troverete anche dei videotelefoni - inserite la carta di credito, digitate il numero che volete chiamare e potrete interrogare i personaggi a distanza, cosa che fra l'altro vi fa risparmiare del tempo. Prima, però, dovete trovare i loro numeri telefonici...

### BIOPUTER ORGANICO BIDIREZIONALE

Un'altro insolito congegno è il vostro computer personale, denominato BOB, inserito nell'avambraccio. Premete il pulsante destro del mouse per accedere al BOB, poi selezionate una delle quattro funzioni del Bioputer Organico Bidirezionale premendo sul numero desiderato. Una




**Ogni aspetto di BAT è coinvolgente: l'eccellente grafica, l'irresistibile giocabilità, l'originale sistema audio e la trama complessa. BAT è una sfida durissima e potrebbe rivelarsi non soltanto un gioco, ma addirittura un modo di vita.**

K VOTO
**960**

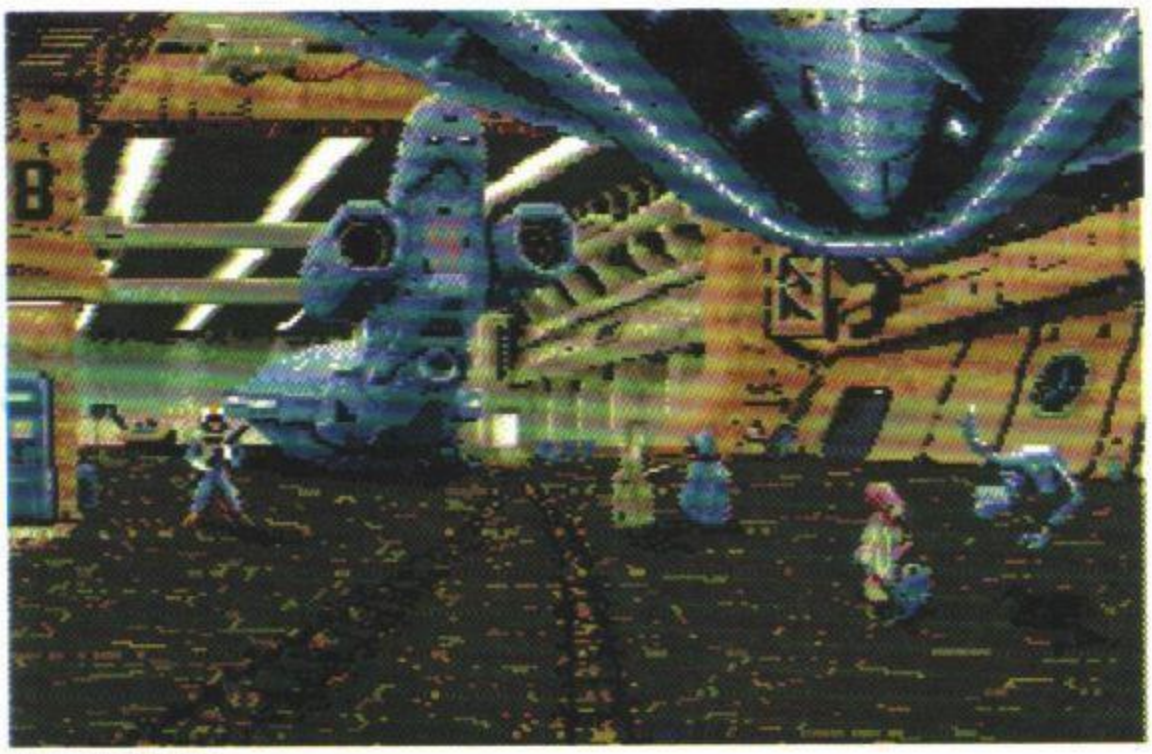
#### AMIGA

Anche se sfrutta al limite le capacità grafiche dell'ST, l'idea di fornire dell'hardware extra per migliorarne l'uscita audio lo mette su un piano diverso. Operativamente veloce e con pochi cambi di dischi, è difficile immaginare qualcosa di più sofisticato.

#### PIANO DELLE USCITE

| | | |
|---|---|---|
| ATARI ST | L69000d | NATALE |
| AMIGA | L59000d | NATALE |
| PC | L59000d | NATALE |
| C64 | L39000d/cart | NATALE |

*Non sono previste altre versioni*



**L'astroporto di Selenia**



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

delle funzioni più utili del BOB è il traduttore di lingue per conversare con robot e alieni, ma controllerà anche il vostro stato di salute e vi avvertirà in caso di pericolo. Infatti, BOB è programmabile - un computer dentro un computer - quindi è essenziale ai fini del gioco apprenderne bene le funzioni. Il BOB aggiunge un ulteriore elemento di varietà al gioco. Ah, dimenticavo, c'è anche un limitato simulatore di volo in 3D che sta a voi trovare!

Gli effetti sonori (vedi box BONUS SONORO) del parlato alieno, dei colpi d'arma da fuoco e dei veicoli di passaggio sono eccellenti, tanto quanto la continua musica del gioco che crea l'atmosfera adatta - ma alla fine, probabilmente, vi stuferete di sentirla e la spegnerete.

Nel complesso BAT è un ottimo gioco e se fosse possibile dargli dieci su dieci in tutte e quattro le categorie, lo farei. Comunque, fidatevi della mia parola, se perdete BAT vi perderete un classico.

Lo schermo di combattimento. Non dimenticatevi di prendere l'arma...

## BONUS SONORO

**Quando aprite la confezione di BAT (versione Atari) e trovate un circuito stampato su cartuccia, non fatevi prendere dal panico; non è cascato dal vostro ST. È un gentile omaggio (si fa per dire, NdR) che incrementa il valore di questo eccellente gioco.**

**Si tratta di un convertitore "digitale/analogico" contenuto in un supporto rigido che permette all'ST di emettere effetti sonori e musica su 4 canali, dandogli quindi capacità simili a quelle dell'Amiga. La scheda si inserisce nella porta per le cartucce ed ha una presa stereo adatta per essere usata con le cuffie di un walkman o con l'Hi-Fi di casa se avete l'adattatore appropriato, ma il livello di uscita è un po' basso. La prestazione sonora sarà presumibilmente ad 8-bit, e ci sono delle musiche che danno un'impressionante senso d'atmosfera.**

**Anche se la scheda sonora aumenta ovviamente il prezzo del gioco, in futuro sarete in grado di utilizzarla con altri prodotti compatibili Ubisoft (e di altre case di software?), quindi è un investimento a lungo termine.**

**Sull'Amiga, invece, si avrà la stessa musica senza aver bisogno della scheda sonora.**

Vendita TELESELLING alla pagina * 60431 #

videotel

PLAY RETURN TIME #

16126 GENOVA - Via Gramsci, 3/5/7 R - Tel. (010) 290747

Commodore Point

SOFT center

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

La gelida Leningrado - fai scoppiare i palloni, Boris! A proposito, i personaggi non sono coperti di neve, hanno solo raccolto degli schermi di protezione temporanei.

Livello 43 - siamo vicini all'isola di Pasqua. Che la Forza sia con voi!

**La OCEAN fa fa scoppiare le bolle con un irresistibile giochino ambientato in giro per il mondo.**

# PANG

## COME BATTERE PANG

**Il miglior consiglio generico è di essere metodici. Quando comincia un nuovo schermo guardate subito dov'è il più piccolo dei palloni disponibili, andate verso di lui e sparategli contro. Cercate di eliminare più palloni piccoli possibile prima di passare agli altri. Se non lo fate ne rimarrete sommersi.**
**Le armi principali sono quattro: l'arpione, il rampino, il laser doppio e la dinamite.**
**- L'arpione (col quale si inizia) spara verso l'alto trascinandosi dietro un cavo. Se colpisce un pallone, un animale, una piattaforma o il soffitto, scompare. Attenzione - non si può sparare più di un arpione per volta (a meno che non si abbia raccolta l'icona "doppio"). Sembra strano, ma l'arpione è l'arma migliore, specialmente se se ne possono sparare due. Il miglior modo di usarlo è di sparare e spostarsi di lato, usando il cavo come uno scudo su cui far sbattere i palloni.**
**- Il rampino si comporta esattamente come l'arpione, tranne che se tocca una piattaforma o il soffitto ci si attacca formando una barriera di cavo dietro di sé. È un po' un'arma a doppio taglio - nonostante sia ottima per proteggersi nei corridoi più bassi, può creare problemi se si attacca nel posto sbagliato lasciandovi senza armi.**
**- Il laser è ottimo per frantumare i palloni più grossi, ma è troppo pericoloso da usare quando ci sono un sacco di palloncini perché bisogna mettercisi proprio sotto - decisamente troppo rischioso!**
**- È meglio evitare il più possibile la dinamite. Essa divide tutti i palloni nelle dimensioni più piccole e può creare grossi problemi se usata troppo in anticipo.**

**Quando è possibile, usate le piattaforme come scudi - non appena potete sparate negli spazi fra di esse.**

**Ci sono un sacco di schermi con delle scale che potreste essere tentati di salire - NON FATELO! Le possibilità di rimanere in vita sono molto maggiori quando si ha la possibilità di muoversi lungo tutto il pavimento piuttosto che rimanere limitati negli spazi ridotti delle piattaforme. Salite sulle piattaforme solo nelle fasi finali o se vi siete proprio costretti.**

**Cercate di sparare agli uccelli e alle lumache non appena possibile. Non uccidete il granchio - non vi farà nulla e distruggerà alcuni palloni.**

**Gli schermi ambientati nei paesi all'estremo nord e all'estremo sud contengono piattaforme ghiacciate sulle quali si scivola quando si cambia direzione. State attenti e lasciate un ampio margine per gli errori.**

Immmaginatevi, se potete, il frutto dell'unione impura fra *Asteriods* e *Space Invaders* e vi farete una mezza idea di quello che può essere questo gioco.

Il giocatore comanda un buffo tizio il cui compito è di viaggiare per il mondo attraversando 50 schermi ambientati in 17 luoghi diversi. Si comincia in Giappone (indovinate dov'è stato programmato il coin-op?) e si finisce all'Isola di Pasqua, nell'Oceano Pacifico. Ogni schermo è composto da varie piattaforme, barriere e scale. Il nostro personaggino può camminare a destra e a sinistra, salire e scendere le scale o lasciarsi cadere dal bordo delle piattaforme (tanto non muore).

C'è un certo numero di palloni che rimbalzano per lo schermo, ai quali bisogna sparare con un arpione. Attenzione - l'arpione spara solo verso l'alto! Ogni volta che si colpisce un pallone, o questi urta la corda attaccato all'arpione, esso si divide in due palloncini. Più i palloni sono piccoli e meno rimbalzano - i palloncini arrivano poco più in alto della testa del personaggio. Colpendo questi palloncini, scompaiono definitivamente. Eliminando tutti i palloni di uno schermo si passa a quello successivo. Se un pallone ci urta o lasciamo scadere il limite di tempo, si perde una vita e si deve ricominciare daccapo.

Sostanzialmente, questo è quanto! Ci sono un paio di aggiunte che complicano questo scenario di base; alcune piattaforme che possono essere distrutte sparando, i bonus che cadono a volte dai palloni colpiti (tipo gli arpioni doppi o un comodo laser a pompa), le lumache e gli uccelli che a volte entrano nello schermo e, se ci toccano, bloccano temporaneamente l'arma.

A descriverlo o a vederlo in fotografia *Pang* potrà non fare molta impressione, ma aspettate a giocarlo: è terribilmente coinvolgente! I primi schermi sono piuttosto semplici, ma mano a mano che appaiono composizioni sempre più complesse di piattaforme e cominciano a esserci più palloni in circolazione, l'azione si fa frenetica e il gioco comincia a prendervi irresistibilmente! Anche se si tratta fondamentalmente di un gioco semplice, alcuni schermi richiedono strategia e logica per essere superati. C'è anche un'opzione per due giocatori in cui si gioca contemporaneamente e ci si diverte un sacco. In questo caso il vecchio detto "l'unione fa la forza" è più vero che mai.

*Pang* è stato ottimamente convertito dal coin-op della Mitchell dalla Ocean francese. La grafica è identica a quella dell'originale, compresi gli intermezzi fra uno schermo e l'altro. Ogni paese viene rappresentato da una bella schermata che funge da fondale per l'azione su schermo. L'animazione è buona e tutto si muove fluidamente. Anche il sonoro è realizzato molto bene. Gli effetti sonori sono le solite esplosioni e qualche "pop", ma nel corso del gioco ci sono un sacco di musiche e stacchetti divertenti.

La giocabilità immediata e l'aspetto piacevole attraggono subito e lo schema di gioco coinvolgente vi porterà a giocarlo senza sosta. Dopo un po' si svilupperanno tattiche e si scoprirà che il gioco non è poi così impossibile da finire come sembra a prima vista. L'interesse diminuirà insieme alla difficoltà anche se ci si tornerà di tanto in tanto per il gusto di farsi una partita.

K VOTO
**840**




### AMIGA

Abbiamo ricevuto la versione definitiva, ma senza documentazione e confezione. Sprite colorati, carini e fluidi, bei fondali e musichette divertenti - una copia veramente perfetta dell'originale da bar. Fortunatamente l'aspetto non è l'unica cosa convertita accuratamente, è stata mantenuta in pieno anche la giocabilità. Se vi è piaciuto il gioco a gettoni, amerete questa conversione.

### PIANO DELLE USCITE

| | | | |
|---|---|---|---|
| AMIGA | L29000 | ST | L49000d | USCITO |
| C64/AMSTRAD CART | | L69000c | | IN SVILUPPO |

*Non sono previste altre versioni*

È un gioco meraviglioso. Magari non metterà a dura prova le vostre capacità intellettuali, ma del resto è un semplice gioco da bar. Se rimpiangete i giorni in cui i giochi erano semplici e divertenti, comprate *Pang* - non ve ne pentirete!



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

# CADAVER

## Reminiscenza totale con la IMAGE WORKS

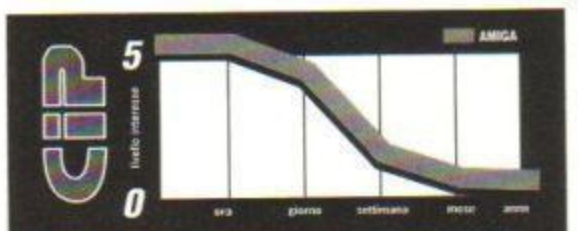
Di *Cadaver*, il nuovo arcade-adventure fantasy della Image Works, abbiamo già diffusamente parlato su K21. L'arrivo in redazione della versione definitiva ci ha permesso di verificare come il giudizio dato sulla copia di pre-produzione sia stato sostanzialmente esatto.

In breve, *Cadaver* appartiene a quella categoria di adventure divenuti famosi sugli 8-bit con lo storico *Knight Lore* ed oggi approdati sulla scena dei 16-bit con il recente *Treasure Trap*.

Nei panni del nano Karadoc, il giocatore deve addentrarsi nei numerosi livelli in vista assonometrica della Rocca di Wulf alla ricerca di fama e tesori. L'enfasi del gioco è posta sull'esplorazione e sulla risoluzione di problemi ed enigmi, più che sulle "scene d'azione". Purtroppo la partita stenta a carburare, ed occorre qualche ora di camminate tediose per i corridoi del castello prima di avere un'idea chiara di cosa fare e come farlo. Mostri e sorprese contribuiscono a tenere desto l'interesse, ma solo per un tempo limitato. È difficile emozionarsi più di tanto quando si attraversa per la quinta volta la stessa stanza.

Il primo livello di *Cadaver*.

D'altro canto lo scorrimento del gioco è fluido, ed il tradizionale sistema ad icone che gestisce la manipolazione degli oggetti trovati è rapido ed efficace. Il gioco soddisferà avventurieri pazienti che amano fare girare gli ingranaggi dentro alla scatola cranica, ma gli altri, appassionati di *Knight Lore* e *Treasure Trap* compresi, dovrebbero provarlo prima di acquistarlo.




**La grafica piacevole, la giocabilità immediata e l'emozione delle prime esplorazioni contribuiscono ad attrarre l'interesse a breve termine del giocatore. La mancanza di azioni rapide accompagnata dalla necessità di aggirarsi per diverso tempo in lungo e in largo con scarsi risultati sono però la principale causa del deteriorarsi dell'interesse. Un gioco per giocatori tenaci.**

K VOTO **776**

### AMIGA

La grafica è varia e di buon livello. Le diverse locazioni del castello sono descritte con notevole fantasia visiva, anche se il movimento delle icone (personaggio e mostri) appare "artificiale" e non compete con la naturalezza di *Immortal*. Gli effetti sonori non superano il livello minimo di necessità. Intelligenza e pazienza saranno messe a dura prova prima della fine.

### PIANO DELLE USCITE

| | | |
|---|---|---|
| AMIGA | L49000d | USCITO |
| ATARI ST | L49000d | USCITO |

*Non sono previste altre versioni*


... dei 2 indirizzi diversi...

SCEGLI IL PIU' COMODO!!!

CIRCE Electronics, Viale Monza, 6 (MM Loreto) - Viale Fulvio Testi, 219 (Niguarda)

AMIGA 500 Lit. 699.000

con garanzia italiana, completo di mouse, alimentatore e dischetti con Workbench e BASIC

COMMODORE 64 garanzia italiana
omaggio Joystick + 2 cassette Lit. 249.000
Drive 1541 - II per C64/128 Lit. 299.000
Drive esterno per Amiga Lit. 159.000

OFFERTA DEL MESE

Monitor monocromatico VGA 14" con 256 livelli di grigio + scheda VGA 256 Kb Lit. 379.000
Monitor Goldstar colore VGA 14" + scheda VGA 256 Kb Lit. 699.000

PC XT con Monitor Dual f.b. Lit. 749.000
Case Baby AT - Alim. 200W - M/Board 10-12 MHz - 640K RAM on Board - Scheda Dual + Printer - Scheda Multi I/O FDD/Clock/Game - Drive 5.25" 360K - Tastiera italiana 102 tasti Microswitch

PC AT12 Lit. 959.000
Case Mini Tower - Alim. 200W - M/Board 6-12 MHz - 1Mb RAM on Board - Drive 5.25" 1.2Mb - Tastiera italiana 102 tasti Microswitch

PC AT16 Lit. 1.099.000
Case Mini Tower - Alim. 200W - M/Board 8-16 MHz - 1Mb RAM on Board - Drive 5.25" 1.2Mb - Tastiera italiana 102 tasti Microswitch

PC 386 SX Lit. 1.599.000
SX Case Mini Tower - Alim. 200W - M/Board 386SX - 1Mb RAM on Board - Controller FDD HD AT Bus - Drive 5.25" 1.2 Mb - Scheda MVGA 256K Exp. 512K - Tastiera italiana 102 tasti Microsvitch.

Vasto assortimento di giochi originali
Tutti i prezzi sono comprensivi di IVA

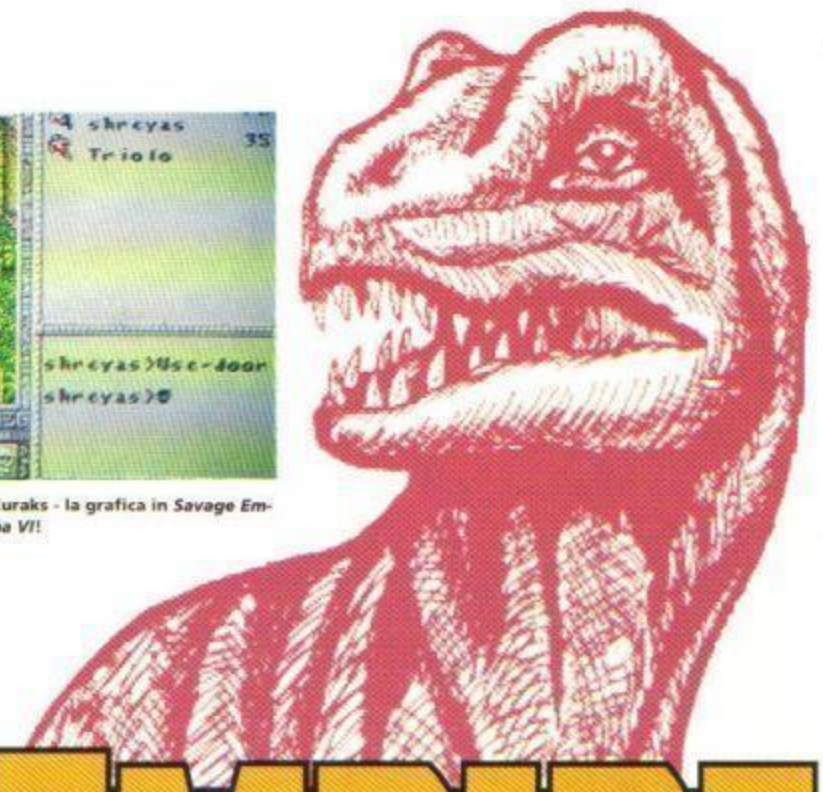
CIRCE Electronics srl
Viale Monza, 6 - 20127 Milano - Tel. 02.26112024
V.le F. Testi, 219 - 20162 Milano - Tel. 02.6427410


http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Nel villaggio degli amichevoli Kuraks - la grafica in *Savage Empire* è ancor meglio che in *Ultima VI*!



# SAVAGE EMPIRE

**È possibile che sia vero??? Un gioco stile Ultima che... cosa?... è ancor meglio di Ultima? Ebbene si, la ORIGIN ha colto ancora nel segno con un altro cocktail esplosivo di ottima grafica, ambientazione e longevità.**

Ogni casa di software che si rispetti desidera essere la Software House dell'anno e sembra che la Origin abbia seriamente ipotecato questo ambito titolo per il 1990. Prima, l'uscita di *Ultima VI* ha segnato un ulteriore miglioramento in fatto di giocabilità, poi Chris Roberts (autore di *Bad Blood*) ha prodotto lo splendido *Wing Commander* ed ora - tenetevi forte - i "maghi" della Origin hanno realizzato un altro capolavoro. L'unico problema è convincere voi lettori che effettivamente si tratta di un ottimo gioco...

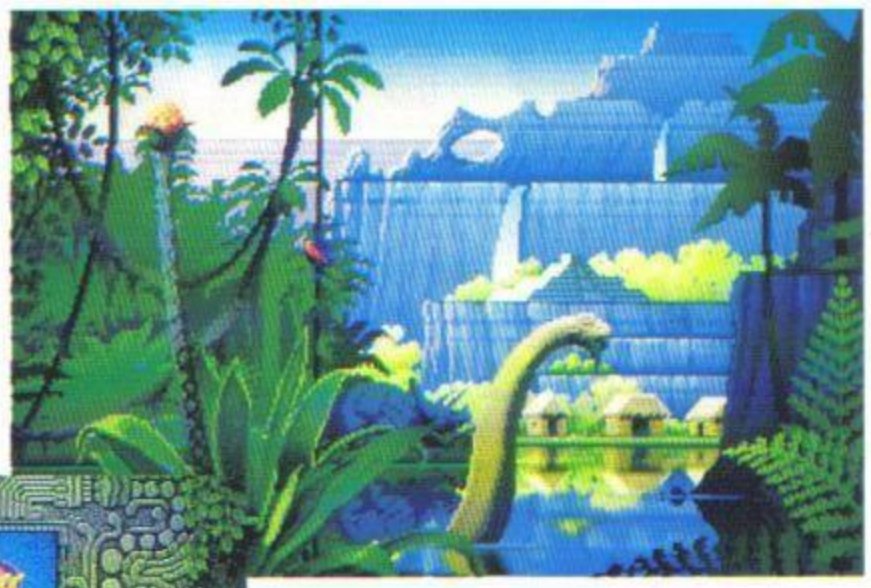
Questo problema nasce dai pregiudizi che molti giocatori hanno verso i giochi stile *Ultima*. Questi contestatori si dividono principalmente in due categorie: la prima è formata da giocatori che si basano sull'esperienza personale fatta sui primi giochi della serie. Questi erano graficamente penosi e avevano una trama molto ricca ma oscura. Erano i giochi che si potevano amare o odiare. La seconda categoria invece raccoglie i giocatori che associano i giochi di questa serie ad altri pseudo giochi di ruolo e che preferirebbero essere coinvolti in uno scenario più attivo.

La prima categoria si sta perdendo un grande gioco perché i titoli della serie *Ultima* sono talmente cambiati da essere ormai irriconoscibili, la seconda rischia di rendersi un grande gioco, punto. Vediamo perché...

## LA STRUTTURA

Cosa offre al giocatore *Savage Empire*? Innanzitutto la potente e versatile struttura di *UVI*. Questo significa una mappa di considerevole complessità grafica, l'abilità di creare e salvare personaggi con le loro statistiche (compreso il loro ritratto), una potente interfaccia ad icone e la capacità di gestire una quantità impressionante di dati. Questo splendido "motore" può gestire giochi davvero complessi!

Il gioco consiste nel viaggiare con una compagnia (che può essere composta da un massimo di sei membri) per il paesaggio, entrando negli edifici (raffigurati in alta risoluzione fin nei più piccoli particolari - fino alle tazzine sui tavoli) e interagendo con le persone incontrate proprio come si farebbe nella vita reale. Diversamente da altri giochi questi personaggi non stanno costantemente seduti come se fossero parte dell'arredamento - ognuno di essi conduce, sotto costante controllo del computer, la propria vita muovendosi liberamente come il giocatore.



Un veloce sguardo all'introduzione - la fine di una splendida panoramica della giungla (ottimo scorrimento)! Benvenuti in *Savage Empire*!

Lord British, suppongo. Il vero segno distintivo di un grande sistema narrativo è la possibilità di riutilizzare lo stesso personaggio in ruoli diversi senza dare la sensazione di un noioso deja vu. E questo ne è proprio un esempio...

Quando incontrate qualcuno potete parlar-gli, affrontarlo o semplicemente ignorarlo. Ma queste opzioni non sono le classiche CHAT, FIGHT e IGNORE presenti in numerosi altri giochi che potremmo citare, sono molto più potenti e complesse. Se si sceglie di comunicare, la persona interpellata può avere molte cose interessanti da dire e la comparsa di parole di colore diverso nel testo vi avverte della presenza di altri argomenti di discussione che possono essere ulteriormente approfonditi. Alcuni personaggi non fanno altro che oziare per tutto il giorno ma altri possono proporre delle missioni, offrire informazioni, fornire aiuti per la soluzione di certi enigmi o anche arruolarsi nella compagnia passando sotto il completo controllo del giocatore. Non ci si può proprio permettere di ignorare

## CHI E COSA CERCARE

**Ecco alcune persone in cui ci si può imbattere in *Savage Empire*:**

- **Shamuru e Triolo - Una coppia di amici con nomi dal suono vagamente familiare. Potrebbero essere Shamino e Iolo di Britannia?**
- **Aiela - Una bellissima principessa della tribù dei Kurak. Ah, l'amore...**
- **Toporu il Pazzo - Vive su di un'isola e pensa che la sua testa sia una piccola roccia blu. Chissà cosa avrà preso per giungere a questi livelli?**
- **Le paludi degli Urali - Gli Urali vi tengono (nelle paludi) un animaletto particolarmente sgradevole: un tirannosauro. In qualche modo bisogna superare questo ostacolo magari evitando anche gli abitanti carnivori del lago.**
- **Yunapotli - No! Un robot! Proprio quando si cominciava a pensare che tutto il mondo fosse popolato solo da dinosauri, indigeni assetati di sangue e esseri striscianti ecco qui un vero uomo di latta. Basta rimetterlo nuovamente insieme e potrà rivelare i segreti dell' Impero Sotterraneo (nessun riferimento con un altro Underground Empire, pensiamo...) che lo ha costruito.**



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



## GLI ALTRI ULTIMA

Siccome la Origin sembra essere la software house del momento (*UVI, Savage Empire* e *Wing Commander* tutti usciti in un anno!) il problema delle conversioni passa in primo piano. Per fortuna la Mindscape ha insediato un gruppo di programmatori che provvede alle conversioni per l'Europa proprio per occuparsi dei giocatori dall'altra parte dell'Atlantico.

*UV*, che abbiamo provato recentemente in versione Amiga (K-voto 950) nella rubrica Nuove Versioni, ha subito dei ritardi di distribuzione ma dovrebbe ormai essere disponibile. Le versioni Amiga di *UVI* e *Savage Empire* sono in fase di lavorazione sebbene la conversione di *Ultima VI* debba essere terminata prima che quella di *Savage Empire* possa fare notevoli progressi. I possessori di ST e quelli (più fortunati) di CD-TV non verranno tralasciati e sembra ci sia da aspettarsi qualche prodotto del genere *Ultima* anche per le console.

nessuno.

### IL COMBATTIMENTO

Prima o poi capita inevitabilmente di imbattersi in qualcuno (o qualcosa) che non ispira la minima simpatia al gruppo o viceversa. In questo caso ci si trova in modo combattimento. Durante le sequenze di combattimento ogni componente del gruppo è direttamente sotto il controllo del giocatore a meno che questi non abbia precedentemente assegnato delle tattiche da seguire ad alcuni membri della compagnia. Ci sono quattro tattiche standard che possono essere eseguite dai personaggi in *Savage Empire*: CHARGE (si lanciano in avanti e attaccano il più vicino avversario), RETREAT (si ritirano dalla mischia), RANGE (indietreggiano e usano le armi da lancio) e COMMAND (sono sotto il controllo del giocatore per tutta la durata delle ostilità).

Un combattimento termina quando uno dei due gruppi riesce a fuggire o quando una delle fazioni viene distrutta. Durante la battaglia i personaggi possono essere controllati individualmente, cosa che rende possibile la scelta di avversari specifici in base ai loro punti di forza o alle loro debolezze. Frequenti e dettagliate descrizioni informano il giocatore sull'andamento del combattimento e su tutto quello che succede in campo (lancio di incantesimi, danni subiti e inflitti). Se in passato siete rimasti delusi dalle procedure di combattimento di alcuni giochi di ruolo (quelle di *Bard's Tale*, per esempio) allora provate *Savage Empire*: il sistema usato è infinitamente migliore.

Quando ci si avvicina ad una finestra il tetto si "dissolve" permettendo la visione dell'interno che altrimenti rimane un'oscuro segreto

Un piccolo scambio di idee con un Deinonychus. Preparatevi a vedere i fuochi artificiali...

## LA STORIA

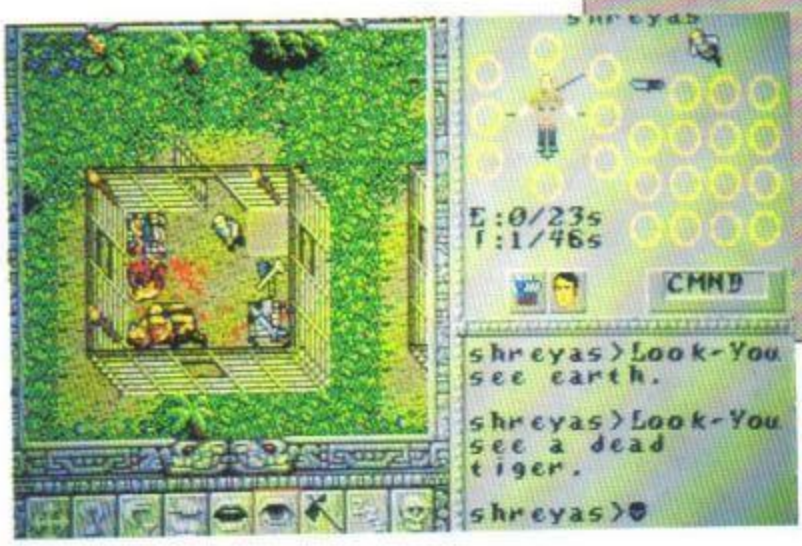
Una delle cose per cui la potente struttura di *Ultima* è perfetta è la capacità di narrare una storia. *Ultima* comprende alcuni complessi passi e la bellezza e flessibilità del sistema è dimostrata dal fatto che *Savage Empire*, pur essendo dotato dello stesso "motore" software, è un gioco completamente diverso. La storia, in questo tipo di giochi, è tutto...

La storia ricorda un po' lo stile di Conan Doyle (il padre di Sherlock Holmes). Inizialmente si riscontra una certa continuità con i giochi della serie *Ultima* in quanto, al ritorno da Britannia, si incontra uno scienziato che potrebbe aiutarci a risolvere il mistero della pietra lunare che abbiamo riportato dal nostro viaggio.

Ma ecco, improvvisamente, come in ogni trama che si rispetti, si ode un'esplosione e si viene trasportati con tanto di professore e giornalista locale in una giungla soffocante. A pochi metri di distanza una deliziosa fanciulla dagli occhi di cerbiatta (che si rivelerà poi essere Aiela), compagna di mille sogni esotici (sì, esotici...malpensanti che non siete altro), sta per diventare lo spuntino di uno pterodattilo.

Naturalmente si riesce a salvare l'amata ma, subito dopo, questa viene rapita (ti pareva...) da Darden il Grosso, il solito bruto di turno. Ed è proprio dopo essere tornati da una pacifica chiacchierata con un amico che si scopre la scomparsa di Aiela e dei propri compagni.

Ci si trova quindi ad affrontare chilometri di giungla, civiltà antiche, formiche giganti, uomini lucertola, città sotterranee ed altre numerose delizie. Che riusciate nell'impresa o muoriate nell'intento di portarla a termine, l'importante è divertirsi...




Siete entrati in una capanna e sembra che qualcuno abbia massacrato una tigre. È tempo di rimpinguare il vostro inventario (in alto a destra) esaminando le pile di oggetti nell'angolo.

### L'ESPLORAZIONE

L'esplorazione, così come il rinnovato combattimento e l'ampliata interazione, è un'altra delle opportunità offerte ai giocatori abituati a girovagare attraverso una mappa scarna e limitata raccogliendo tutti gli oggetti in cui si imbattono. In *Savage Empire* le locazioni non sono solo graficamente stupende ma anche ricchissime di particolari. Ci sono infinite cose da scoprire e da provare e i vari oggetti possono essere tutti manipolati, esaminati, usati come merce di scambio, spostati e così via.

### IL GIOCO

L'incredibile è che giocando a *Savage Empire* ci si accorge che è addirittura migliore di *Ultima*. Forse è una questione di gusti, il nostro parere, come sempre, è soggettivo, ma riteniamo che, per molti giocatori, lo scenario proposto in *Savage Empire* sia molto più abbordabile e interessante della solita classica ambientazione fantasy a cui i giochi di ruolo ci avevano ormai abituati. Anche giochi come *Wasteland*, che avevano riscosso un interesse maggiore, hanno fallito perché l'ambientazione originale è stata rovinata da una pessima giocabilità. In *Savage Empire* non si corre questo rischio: la storia è interessante e il sistema di gioco è davvero completo.

Gli amanti di *Ultima* saranno piacevolmente sorpresi da *Savage Empire*: chi si aspetta solo una debole imitazione dei giochi precedenti dovrà ricredersi. Anche la mappa ravvicinata di *UVI*, forse meno immediata di quella in scala ridotta di *UV*, sembra migliore in *Savage Empire*. I giocatori che conoscono a memoria il mondo di Britannia si sentiranno sicuramente intralciati dal campo visivo ridotto in *UVI* finendo per chiedersi dove sono. In *Savage Empire*, invece, la sensazione è totalmente diversa e la mappa su larga scala risulta molto più coinvolgente. In un certo senso, è più interessante combattere contro dinosauri e indigeni piuttosto che contro gargoyle soprannaturali (che sia lo stress da fantasy?). Perfino la struttura sociale di *Savage Empire* è più ricca e varia di quella di *Ultima*. La Origin ha messo insieme uno splendido gioco e sta anche lavorando al prossimo titolo della serie *Worlds of Ultima* che sarà chiamato *Martian World* e sarà ambientato su Marte.

*Savage Empire* è un K-gioco con i fiocchi, consigliato anche a dosi massicce senza il pericolo che diventi indigeno... pardon, indigesto.

Non è un bel bocconcino appetitoso? Sicuramente lo è per il pterodattilo. Naturalmente i motivi che spingono a salvare la fanciulla sono del tutto cavallereschi...

È molto più facile entrare nel vivo dell'azione in *Savage Empire* che in *UVI* grazie allo scenario di gran lunga più accessibile. Il sistema di controllo è molto semplice e immediato considerata la complessità del gioco, a patto che si usi un mouse. Una volta presa confidenza con lo scenario il fattore esplorazione tiene alto l'interesse e la voglia di sviluppare ulteriormente il personaggio spinge a giocare ancora per lungo tempo.

K VOTO
**955**

10 5 8 3 G QI A FK

**IBM PC**

Grafica superba a 256 colori, naturalmente se con le schede grafiche "giuste". Sono supportate anche le schede sonore più diffuse ma non aspettatevi nulla di straordinario. Il sistema offre la possibilità, di creare una struttura di file compattata (ma molto più lenta) oppure una più veloce più voluminosa. Il gioco risulta indubbiamente migliore se si usa un mouse - il controllo da tastiera è troppo lento da imparare.

**PIANO DELLE USCITE**

| | | |
|---|---|---|
| IBM PC | L59000d | USCITO |
| AMIGA | prezzo nc | IN PREPARAZIONE |

*Al momento non sono previste altre versioni*



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

### Due concorrenti carini in un solo schermo dalla IMAGEWORKS

# FLIP IT & MAGNOSE

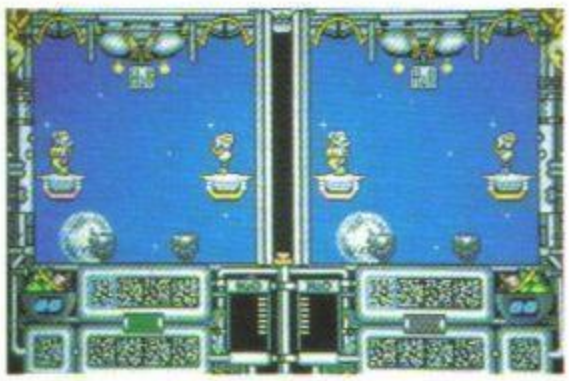
Flip It e Magnose sono due tipi fortunati. Hanno vinto una lotteria su Marte che metteva in palio un viaggio sulla Terra e (non c'è rosa senza spine!!) l'incarico di tornare con milioni di litri di acqua per il loro pianeta sempre più arido. Il marziano che tornerà da questa ricerca, essenziale alla vita del pianeta, con il carico d'acqua maggiore diventerà un eroe e riceverà come ricompensa due "Gargoids" in grado di assicurargli una vita di agi e ricchezza per molti anni a venire. Questa è la trama dell'ultimo gioco della Imageworks, il primo programmato dall'Expanding Minds.

Il gioco è strutturato su sei livelli con scenari che vanno da una giungla passando per una fattoria e, per finire, a una stazione spaziale. Anche se il gioco consiste in sostanza nella ripetizione delle solite caratteristiche dei giochi di piattaforme (giocato su uno schermo a scorrimento verticale), ha il pregio anche di presentare ad ogni livello dei particolari diversi, un personaggio specifico e dei sistemi nuovi di volta in volta, per procurarsi il liquido vitale. Potete giocare sia da soli (e in questo caso l'altro giocatore sarà controllato dal computer) sia insieme ad un amico in un'emozionante partita. Esiste anche la possibilità di scegliere fra musica ed effetti sonori.

I poveri abitanti della Terra hanno bisogno di qualcuno che riporti un po' di brio nella loro vita, e se acconsentirete ai loro desideri sarete ricompensati o con un po' di acqua (che sarà sistemata in un secchio e successivamente portata con il vostro teletrasporto nella parte superiore dello schermo dove potrà essere caricata sulla navicella) o con qualche altro oggetto che potrà dimostrarsi utile.

Si incontreranno scimmie, rettili, uno yeti, una gallina e strani esseri. Non tutti vogliono un oggetto, ma quelli che lo vogliono saranno identificati da una piattaforma (che però appare diversa dalle altre). Per risparmiare del tempo Flip It e Magnose possono portare con loro a quattro oggetti, quattro armi e il secchio. Disseminati nei diversi livelli ci sono oggetti che, pur non appartenendo ad alcun personaggio, vi aiuteranno nella vostra impresa (congegni per esempio che vi permetteranno di elevare l'altezza dei salti). Il cibo riveste una certa importanza perché serve per acquistare trappole da usare contro il vostro avversario che vi permettono di conquistare un vantaggio provvisorio. Va detto però che queste trappole, una volta installate, non sono selettive e se capitate su una delle vostre sarete messo fuori gioco per un po'.

Lo schermo delle opzioni è un vero spasso, con i mostri che prendono a pugni i pulsanti per la scelta delle opzioni.


...dopo di che si comincia la ricerca dell'$H_2O$...

... e presto vi troverete ad affrontare questa bestia. Il giocatore Uno ha incontrato il cugino di King Kong e deve far cadere uno schiaccianoci sulla piattaforma mobile - quell'oggetto triangolare sotto il gorilla. Come ricompensa vi offre un insetto che passerete alla rana in cambio di una goccia d'acqua.

## SCROLLING A SCENA APERTA

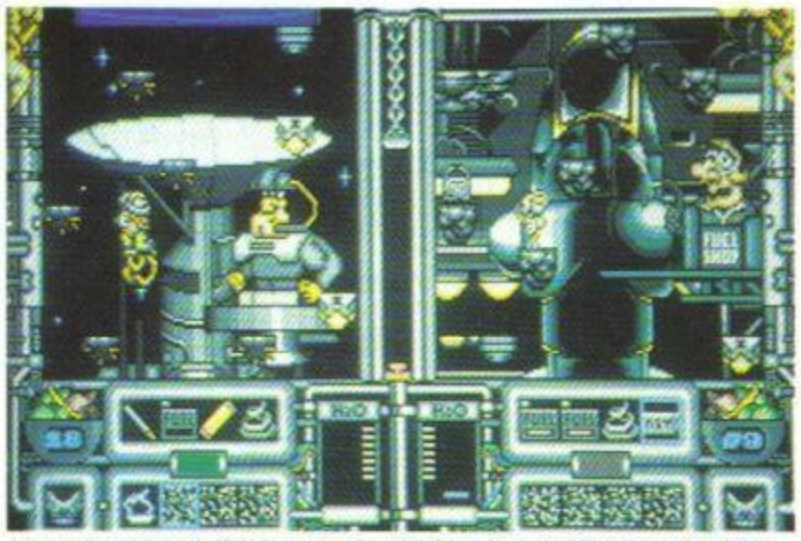
Il movimento è verticale, e si procede con salti e volteggi a mezz'aria. Se perdete l'equilibrio il vostro personaggio precipiterà rumorosamente verso il basso finendo a terra e perdendo così il cibo fino a quel punto collezionato.

Anche gli abitanti si muovono - il gorilla vi lancia delle noci, mentre lo yeti del secondo livello fa addirittura cadere dei massi. Gli eroi non hanno problemi d'energia, ma esiste tuttavia un limite di tempo che viene visualizzato da una catena discendente al centro dei due "mezzi schermi", che si muovono indipendentemente l'uno dall'altro. Il display è inoltre formato da un pannello che riporta gli "oggetti posseduti", ai quali si può accedere tenendo premuto il pulsante di fuoco.

Gli sprite sono divertenti e ben disegnati in stile cartoni animati - il colore è usato bene e l'animazione è ben fatta. Ma la cosa più sorprendente è che i fondali si muovono in parallasse sia in verticale CHE in orizzontale - davvero eccezionale!

In sintesi *Flip It & Magnose* è un gioco di piattaforme con l'aggiunta di enigmi. I rompicapo sono divertenti e tranne qualche occasionale stranezza non sono mai troppo difficili. Il sonoro si adatta perfettamente al gioco e l'unica critica che forse si può fare è che, quando si acquisisce una certa pratica, sei livelli non sono abbastanza.

Possiamo dire, per concludere, che la Expanding Mind è riuscita a creare un gioco coinvolgente e ben congegnato, che porta una ventata d'aria fresca al genere dei giochi di piattaforme.


Ce l'avete quasi fatta! Siete all'ultimo livello e vi manca solo qualche goccia per arrivare all'ultima schermata. L'unico punto debole del gioco è che è troppo breve.



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



# THE SPY WHO LOVED ME

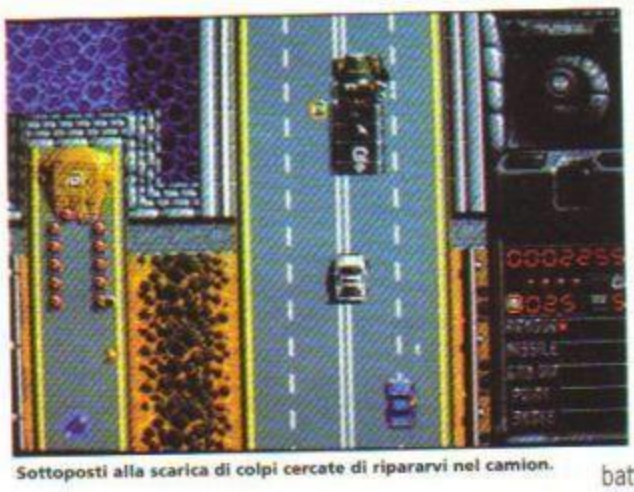
Proteggete Bond - in stile Op. Wolf - dai famelici agenti nemici.

## Grandi brividi ed azione mozzafiato con l'ultima licenza della Domark

L'ultimo gioco della Domark ispirato al film di James Bond si articola in sei scene che ricordano giochi tipo *Spyhunter* e i più recenti *Xenon 2* e *Op Wolf*, e ha come protagonista l'agente segreto in una delle sue migliori prestazioni sotto forma di pixel.

Come nella trama originale, Bond (James Bond) e l'agente sovietico Anya Amasova devono affrontare il rapitore di sottomarini nucleari Karl Stromberg nella sua fortezza sottomarina Atlantis. Ogni scena viene introdotta da una versione funky del tema di Bond e da una serie di istruzioni. All'inizio vi troverete alla guida della famosa Lotus Esprit; l'obiettivo è quello di raggiungere, in una corsa contro il tempo, la nave che vi porterà allo scontro con Stromberg.

La macchina super moderna può trasportare un massimo di tre armi offensive e tre difensive, che vanno da una mitraglietta a missili terra-aria oltre che a fumogeni e armi caricate a vernice per eludere il nemico. La macchina, che è munita di un'attrezzatura offensiva completa, riesce a scaricare un'impressionante potenza di fuoco.



Sottoposti alla scarica di colpi cercate di ripararvi nel camion.

Le armi non sono gratis e, dopo essere state acquistate, tendono a diminuire in efficenza con l'uso, tuttavia il percorso è cosparso di bonus che servono a reintegrare il proprio armamentario e a comprarne dell'altro. Quando avete raggiunto la nave che vi stava aspettando, il gioco si trasferisce in acqua. In questa fase sarete ostacolati da una serie di altri veicoli ( macchine blindate, moto, pedoni e via dicendo) nella sezione di terra. In acqua, invece, dovrete evitare moli, nuotatori e altri agenti di Stromberg.

La prima parte della seconda sezione si svolge più o meno allo stesso modo. Dopo aver recuperato degli extra che vi sono essenziali e che vi daranno la capacità di muoversi sott'acqua, procedete verso la seconda parte della scena - appunto la sezione subacquea che ricorda *Xenon 2* ed è altrettanto difficile. I nemici vi vengono incontro sotto forma di mine e di mezzi subacquei, questi ultimi, vi assicuro, sono particolarmente pericolosi.

La terza sezione vi pone direttamente contro gli agenti di Stromberg. Nella prima delle due sezioni che ricordano *Op Wolf*, sia Bond che Anya vengono catturati dopo essere riusciti a penetrare nella fortezza. Naturalmente 007 riesce a fuggire e dopo aver liberato l'equipaggio dai sottomarini catturati monta una telecamera mobile e cerca di aprire un varco nel muro della stanza di controllo. Usando un mirino dovete proteggere Bond dagli attacchi portati da dozzine di agenti mentre le munizioni (e il morale) diminuiscono rapidamente .

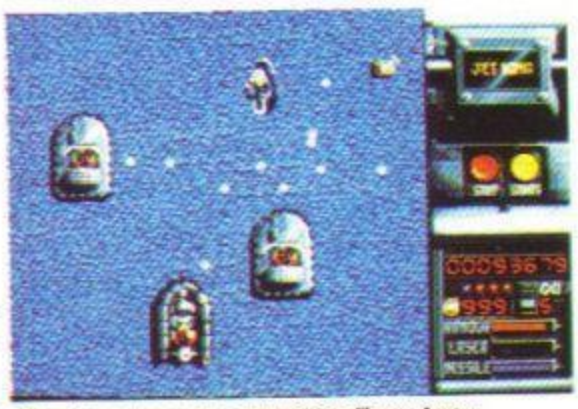
### INTERMEZZO DECIFRABILE

La sezione successiva è dedicata alla decifrazione di una serie di sagome in un periodo di tempo abbastanza limitato, dando in questo modo la possibilità a Bond di dirigere i missili nucleari verso le località dalle quali devono essere lanciati. Se fallite, i missili raggiungeranno Mosca e New York.

Nella penultima scena Bond dovrà salvare Anya caricandola a bordo della sua nuova acquamoto modificata. Superando l'apparato difensivo, Bond riesce a raggiungere la sezione finale, la seconda scena stile *Op Wolf*. All'inizio deve affrontare il grosso degli uomini di Stromberg, tra i quali i famosi Jaws, e solo in seguito deve sconfiggere lo stesso Stromberg cercando naturalmente di non colpire Anya. Se ce la farete, la vittoria sarà vostra!

Il gioco ha una grafica ben dettagliata e una bella scelta di colori che lo rendono molto bello da guardare, in particolare la sezione subacquea è esteticamente gradevolissima. Le scene di combattimenti sono ben realizzate, anche se il sonoro è piuttosto convenzionale - c'è la solita abbondanza di motori e di fucili. Interessante il grido angoscioso dei pedoni quando vengono stesi "accidentalmente" nelle sequenze di guida. Ci sono, però, due aspetti piuttosto discutibili: la sezione della decifrazione sembra più un intermezzo tra due scene uguali e il livello di difficoltà iniziale è piuttosto elevato. A meno che non siate un giocatore super esperto preferirete senz'altro un'introduzione più facile.

*The Spy Who Loved Me* rimane comunque fino a oggi il migliore dei giochi della Domark ispirati a James Bond. Può apparire sfacciatamente copiato, ma ha il pregio di riuscire a combinare bene le diverse fonti da cui ha attinto. Ogni sezione viene introdotta in un momento preciso nella struttura complessiva del gioco in modo che il giocatore abbia tutta la varietà possibile senza perdere nulla in coordinazione.



Afferrate la vostra potente acquamoto per liberare Anya.<

Dopo qualche prova familiarizzerete con lo schema del gioco e, una volta affinata la vostra abilità, ogni elemento del gioco vi garantisce un livello di giocabilità tale da conservare il vostro interesse. Essendo difficile, tornerete a rigiocarlo per finirlo (il che vi richiederà un po' di tempo), poi abbastanza improvvisamente questo interesse diminuirà.

K VOTO **789**




**AMIGA**

L'Amiga è usato bene e il risultato è un gioco scorrevole e con una buona giocabilità. La grafica è colorata e vivace, il sonoro adatto e ben programmato. La colonna sonora di Bond riprodotta in versione funk, dimostra quello che l'Amiga sa fare senza dover necessariamente ricorrere alla digitalizzazione. In definitiva si tratta di un prodotto curato che non nuocerà alla fama di James Bond.

**PIANO DELLE USCITE**

| | | |
|---|---|---|
| ST/PC/AMIGA | L29000d | USCITO |
| C64 | L19500 c • L25000d | USCITO |
| AMSTRAD | L19500 c | USCITO |



http://www.oldgamesitalia.net/

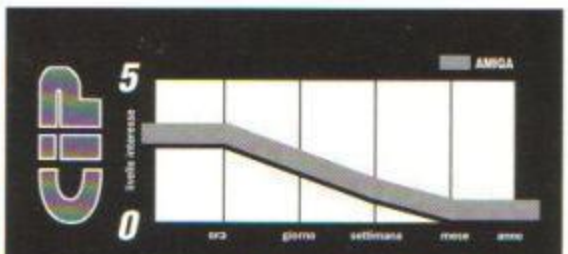
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

# GREMLINS 2

L'inizio del secondo livello. La macchia verde indistinta è un gremlin su uno skateboard.

## La ELITE li ha nutriti dopo mezzanotte...




**I pessimi comandi rovinano l'appetibilità sin dall'inizio e, mentre si lotta per avere la meglio sul gioco, la frustrazione prende il sopravvento. Ci si rende presto conto che si sta perdendo tempo e la logica conclusione è che non vi verrà più in mente di caricare *Gremlins 2*.**

K VOTO
**405**

AMIGA

La presentazione è su standard piuttosto alti, con sprite disegnati piuttosto bene e un sacco di caratteristici effetti campionati dal film che riescono a creare una bella atmosfera. Ci è piaciuta particolarmente la malvagia risatina durante la procedura di caricamento. Comunque, tutto ciò non riesce a migliorare neanche un po' la pessima giocabilità e serve solo ad

PIANO DELLE USCITE

| | | |
|---|---|---|
| ATARI ST | L39000d | IMMINENTE |
| IBM PC | L39000d | IMMINENTE |
| AMIGA | L29000d | USCITO |
| SPECTRUM | L19500c • L25000d | IMMINENTE |
| CPC | L19500c • L25000d | IMMINENTE |
| C64/128 | L19500c • L25000d | IMMINENTE |

Gremlins 2, il film, è stato accolto con opinioni contrastanti. Alcuni lo amano, altri lo odiano: con questa licenza la Elite ha rischiato parecchio, assicurandosi quello che potrebbe essere un colossale fiasco. E purtroppo, sembra proprio che sia andata male.

Il gioco si basa su cinque scene del film, e ogni livello segue generalmente lo stesso schema. Ci si sposta da sinistra a destra attraverso degli schermi a stacco sparando ai gremlin che appaiono casualmente col lanciafiamme o con una delle armi che aspettano solo di essere raccolte (fra cui frisbee e cornette del telefono!?!). Alla fine di ogni livello c'è un ascensore che si apre solo se è stato raccolto un certo oggetto speciale (indicato da una "G" gialla) che è nascosto da qualche parte.

Graficamente il gioco è nella media, con colori vistosi e sprite mal contornati. Ogni schermo è costituito da una miriade di piattaforme camuffate (malamente) da mobilia. Gli oggetti bonus quali le armi, le vite addizionali e il tempo extra (sì, si corre contro il tempo) sono sparsi a varie altezze, e bisogna ragionare per raggiungere le posizioni dalle quali li si possa recuperare, oltre ad avere riflessi incredibili per evitare i gremlin che appaiono casualmente.

E qui sta il problema. Per dirla semplicemente, i gremlin appaiono sullo schermo a caso e si muovono velocemente. Anche il nostro personaggio è veloce, ma la risposta del joystick è deludente. I gremlin possono apparire da ogni lato dello schermo in ogni momento - anche quando si sta per uscire - e (sorpresa!) si muore al semplice contatto - con una imperdonabile regolarità.

Ancor più fastidioso è un piccolo bug dovuto a un personaggio di nome Shocker, che spunta dalle prese elettriche e spara proiettili di energia. Ha la tendenza a fermarsi nei pressi del bordo dello schermo - ciò non sarebbe un problema se non si riapparisse proprio in quel punto dopo ogni decesso.

Di conseguenza, caro lettore, se Shocker attacca mentre ci si trova vicino al bordo dello schermo il gioco è praticamente finito. Poiché questo accade regolarmente a partire dal livello 4, è probabile che parecchia gente si strapperà i capelli.

Senza questi problemi di giocabilità, *Gremlins 2* avrebbe potuto essere un gioco davvero bello. Sfortunatamente... ehm... non lo è.

Uno dei gremlin più cattivi e più stupidi.

Uccidete in fretta questo tipo, prima che sia lui a farlo.

La fine del primo livello - e abbiamo il primo oggetto.



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



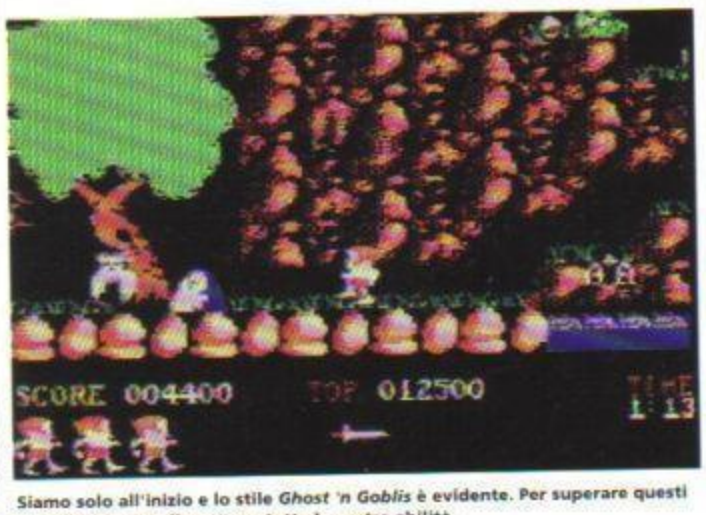
# DRAGON'S KINDGOM

## Il quasi-clone della GENIAS

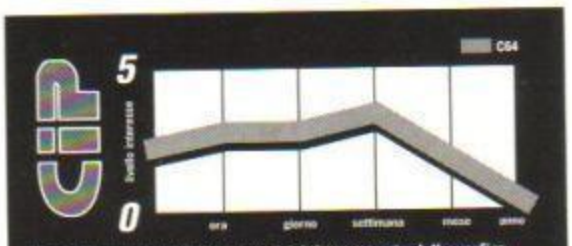
Come al solito. Non appena qualcosa va per il verso sbagliato sono sempre gli eroi come noi a doversi sobbarcare l'onere di riportare tutto alla normalità. Questa volta è colpa del Drago dello Soggoth: è riuscito a liberarsi da un incantesimo millenario e non ha perso tempo per imporre il suo dominio. L'ex monarca Duncan ci ha chiamati, ci ha indicato la strada che porta alla fortezza del nemico e si è defilato.

*Dragon's Kingdom* è un gioco d'azione a scorrimento orizzontale e verticale nel quale si controllano i movimenti di un tipico guerriero fantasy: correre a destra e sinistra, saltare e lanciare le infinite armi in dotazione. Prima di arrivare allo scontro finale con il Drago bisogna attraversare quattro livelli per lo più ambientati al di sotto della superficie terrestre e popolati di ogni sorta di creature malvagie. Queste vanno da "comuni" pipistrelli a strani mostri che si mimetizzano con il paesaggio circostante spacciandosi per innocue decorazioni.

A mano a mano che si procede lungo i livelli, oltre ai bonus che appaiono eliminando nemici particolari, si possono raccogliere anche gioielli, oggetti preziosi, vite extra e le armi che si trovano all'interno di forzieri abbandonati qua e là. Per superare ogni quadro bisogna fare i conti con un limite di tempo piuttosto stretto, reso ancor più scomodo dalla necessità di continui dietro-front in diverse situazioni.




**Siamo solo all'inizio e lo stile *Ghost 'n Goblis* è evidente. Per superare questi ostacoli dovrete dimostrare tutta la vostra abilità.**




**Una volta superata la delusione iniziale provocata dalla grafica, *Dragon's Kingdom* avvince con i suoi schemi di gioco intelligenti che richiedono un bel po' di ragionamento per superare diverse situazioni. Progredendo lentamente ma con costanza grazie al buon livello di difficoltà ci vorrà un po' di tempo prima di vederne il finale, ma una volta giuntivi l'interesse diminuirà e il gioco non verrà caricato che di rado. La Genias ci tiene a sottolineare che la versione per Amiga sarà completamente diversa.**

K VOTO
**665**

### C64

La prima impressione è quella di un'occasione mancata. Mentre il sonoro e il livello di difficoltà sono di buon livello la grafica e altri elementi sono troppo simili a *Ghosts 'n' Goblins*, di cui sono stati replicati anche altri elementi qui e là. La sensazione di quasi-plagio è molto spiacevole ed è un peccato perché dopo un po' ci si rende conto che gli schemi di gioco sono intelligenti, a livello dei migliori giochi giapponesi per console. Questi tengono impegnati a lungo, grazie anche alla difficoltà ottimamente calibrata. Bastava ideare una grafica più originale e il voto sarebbe stato più alto. Peccato.

### PIANO DELLE USCITE

| | | |
|---|---|---|
| C64 | L20000c • L25000d | USCITO |
| AMIGA | L39000d | GEN/FEB 91 |

*Non sono previste altre versioni*


Multimedia
office automation

Viale Traiano, 97/a - 00054 Fiumicino (Roma)
Tel. / Fax : 6520258

FINALMENTE !!!
DISTRIBUTORE ESCLUSIVO GVP
ITALIA CENTRO-SUD

GVP
HARD CARD SCSI
da 30 a 102 Mb
Accesso da 40 a 11 ms
da 2 a 4 Mb Fast RAM

68030 POWER
incrementa di 10 volte
la velocità del tuo A2000
- 68030 16, 28 o 33 MHz
- coprocessore matematico 68882
- Hard Disk controller (bus 32 bit)
- Autoboot Eproms
- 68030 Boot Eproms (Unix, etc.)
- Hard Disk Drive 40 o 80 Mb (Quantum)
- 4 Mb o 8 Mb a 32 Bit 80 ns DRAM

supporti magnetici
SONY
PREZZI FAVOLOSI !!!

AMIGA 500
con garanzia 12 mesi
Commodore Italia L. 672.000
DRIVE ESTERNO L. 160.000
DRIVE INTERNO L. 135.000
A 500 Ram Clock Card 512K L. 142.000
Digitalizzatore Audio Stereo
(Pro Sound Designer Gold 2.0) L. 147.000
Interfaccia MIDI L. 66.000
JANUS XT L. 490.000

TUTTI I PRODOTTI GODONO DELLA NOSTRA SPECIALE GARANZIA DI 12 MESI

SCANLOCK
GENLOCK PROFESSIONALE
NTSC, PAL, VHS e SUPER-VHS
BROADCAST QUALITY L. 1.875.000

XT 12 Mhz 512 Kb RAM
1 Drive 360 Kb, SK Dual + Parallela
Tastiera 102 tasti
Monitor monocrom. Dual L. 840.000

AT 16 Mhz 1 Mb RAM
1 Drive 1,2 Mb
HD 20 Mb, SK Dual + parallela
Tastiera 102 tasti
Monitor monocrom. Dual L.1.790.000

386 SX 20Mhz
stessa config. AT L.2.400.000

386 25 Mhz 1Mb RAM
1 Drive 1,2 Mb
HD 40 Mb, SK Dual + parallela
Tastiera 102 tasti
Monitor monocrom. Dual L.3.290.000

Sono inoltre disponibili 386 33Mhz con Cache, 486 e vasto assortimento di schede di espansione

TUTTI I PREZZI SI INTENDONO AL NETTO DI IVA
Si servono Rivenditori - Si cercano Distributori Regionali

* TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI LEGITTIMI PROPRIETARI

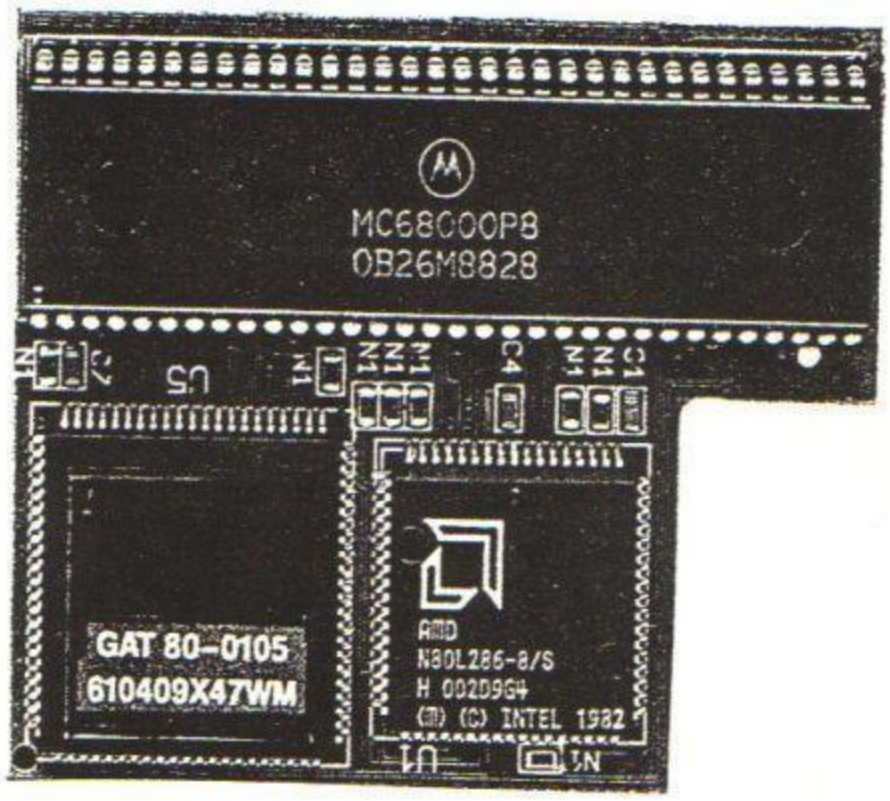

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

# ATonce

## Il fantastico PC/AT Emulator per Amiga 500 espansi a sole Lit. 499.000 IVA compresa




**DUE COMPUTER IN UNO!** Questa eccezionale scheda comprende 3 chip ad altissima tecnologia: un chip *custom*, il normale microprocessore dell'Amiga, Motorola 68000, e la CPU Intel 80286 da 8 MHZ, per rendere il vostro A-500 compatibile al 100% con un PC/AT.

Lo speciale *custom gate array* include un Bios originale, uso della porta seriale, parallela e mouse Amiga dal lato PC, supporta il suono, le schede grafiche CGA ed Hercules, espansioni ed hard disk Amiga, e tutto questo mentre usate normalmente AmigaDos in multitasking!

La scheda ATonce, incredibilmente compatta, si inserisce internamente sopra la CPU 68000, con un montaggio **semplicissimo e senza saldature:** è sufficente svitare qualche vite, una operazione che richiede non più di 3 minuti, dettagliatamente descritta nel manuale **in italiano**. ATonce, quando non è attiva, è totalmente trasparente nell'uso normale del computer. Richiede un Amiga espanso ad almeno 1 MB; dal lato AT la CPU 286 vede 640 KB Ram, ed ogni espansione di memoria del vostro Amiga oltre 1 MB sarà vista come memoria Estesa o Espansa. Ad esempio, se avete una SuperRam 1.5 (cioè con 2 MB totali), avrete un 286 con 640 KB da Dos + 1 MB di Ram EMS.

Se avete un hard disk AmigaDos autoboot, è possibile caricare Ms-Dos direttamente dall'hard disk Amiga, ed usare uno spazio su disco fisso per un massimo di 768 MB. Il blitter di Amiga è pienamente utilizzato per velocizzare le emulazioni Hercules 738x380 e CGA 640x200 con 4 o 8 colori. ATonce usa il drive interno di Amiga come drive "A:" da 720 KB, supporta tutti i drive esterni da 3"1/2 o 5"1/4, usa il mouse Amiga come mouse PC, configura la porta seriale come COM1 o COM2, configura la porta parallela come LPT1, supporta tutte le peculiarità dell'AT come la Ram Cmos con batteria tampone e real-time clock (converte l'equivalente di Amiga nelle espansioni con clock).

**Distributori per l'Italia:**

**Flopperia Srl, Viale Monte Nero 15**
**20135 Milano**
**Tel. (02) 55180484 r.a.**

**Megabyte, Piazza Malvezzi 14**
**25015 Desenzano D.G. (BS)**
**Tel. (030) 9911767 r.a.**

Tutti i marchi elencati sono registrati dalle rispettive case.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

**Come con ogni buon gioco da bar l'azione è istantanea, e *St. Dragon* non fa eccezione. A volte è un po' difficile, ma evita la trappola della frustrazione nella quale cadono molti giochi d'azione. Il gioco continua ad essere interessante sino a che non lo si completa, il che non dovrebbe portar via più di una settimana a nessuno. Dopo quel momento, lo si tornerà a giocare comunque tanto è divertente.**

K VOTO
**820**




## AMIGA

Abbiamo giocato la versione finale, con istruzioni ma senza confezione. Per via dello schermo ristretto la grafica viene intaccata solamente dagli sprite piccoli. Il sonoro è identico a quello della versione a gettoni. Tecnicamente è molto buono, nonostante lo scrolling a volte sia un po' a scatti e gli sprite sfarfallino quando c'è troppa roba sullo schermo. Un gioco divertente è una sfida che vale la pena di accettare.

## PIANO DELLE USCITE

| | | |
|---|---|---|
| ATARI ST | L39000d | USCITO |
| AMIGA | L39000d | USCITO |
| AMSTRAD CPC | L19500c | USCITO |
| SPECTRUM | L19500c | USCITO |
| C64 | L19500c/L25000d | IN SVILUPPO |

*Non sono previste altre versioni*

**La SALES CURVE fa volare uno sputafuoco da bar**

# SAINT DRAGON

Random Access, ovvero il gruppo di programmatori interni della The Sales Curve, si sta facendo una bella fama per quanto riguarda le conversioni di giochi da bar. Prima *Silkworm*, poi *Ninja Warrior* e ora *Saint Dragon*, un gioco che mantiene l'onorata tradizione.

Un Drago Gigante, che sarebbe poi nostra madre, è stato rapito e condannato a morte dai malvagi tiranni cibernetici che dominano la nostra terra natia, un tempo libera. Parte macchina e parte essere vivente, il giocatore decide di essere l'unico che può liberarla, e parte per la sua avventura quanto mai pericolosa. Se avrà successo garantirà la libertà della mamma e della sua razza. Se fallisce, non ci saranno più speranze.

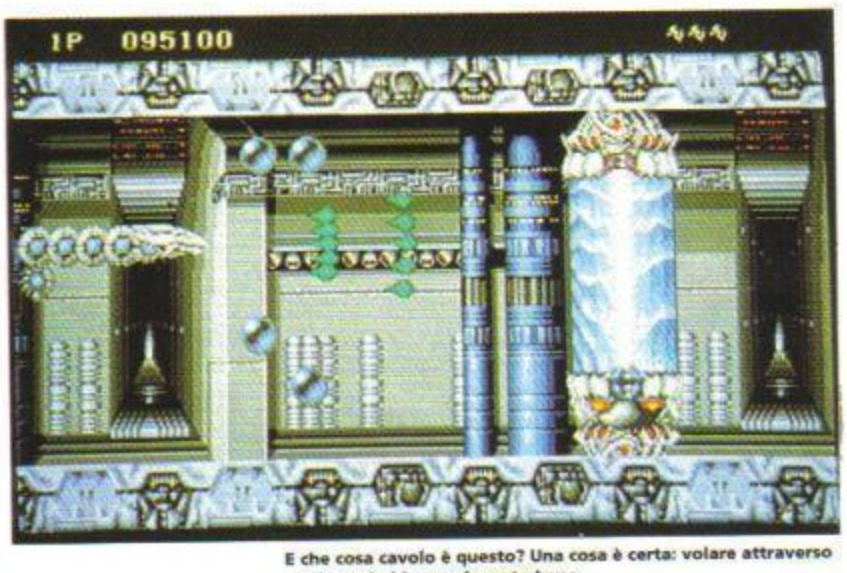
## VAI DI SCROLLING!

***Saint Dragon* è l'ultimo programma della Random Access ad usare il Sistema di Caricamento Dinamico (DLS). In pratica, il DLS si occupa di caricare la grafica, gli effetti sonori, ecc., mentre il sistema di multitasking fa girare il gioco. Mentre i nuovi dati vengono caricati, il sistema gestisce la memoria scartando via via i dati che non servono per fare spazio a quelli nuovi.**

**Creato da Ronald Pieret Weserick, è stato usato per la prima volta nella versione per Amiga di *Silkworm*, per caricare la sequenza finale ed aggirare così un bug nella progettazione. Questo sistema molto limitato poteva solamente fare scorrere il fondale durante i caricamenti.**

**Poi venne *Ninja Warriors*, scritto da John Croudy (ST) e Ronald Pieret Weserick (Amiga), che usava un vero multitasking e un caricamento dinamico degli sprite e dei fondali. Lo scrolling a volte si fermava a causa di un bug, anche se gli sprite continuavano a muoversi normalmente sullo schermo.**

**Il problema è stato corretto per *St. Dragon* e l'imminente *SWIV*, il primo prodotto della Sales Curve ad essere lanciato con l'etichetta Storm. *SWIV* è il primo gioco a sfruttare completamente il DLS. È composto da un solo livello che richiede 40 minuti per essere attraversato completamente. I fondali sono più realistici, poiché passano gradatamente da un tipo di panorama a un altro a differenza di *St. Dragon* che salta da uno stile all'altro col passare dei livelli.**




**E che cosa cavolo è questo? Una cosa è certa: volare attraverso quel raggio blu non fa certo bene.**

Come gioco, *Saint Dragon* è uno sparatutto nella norma. Si vola da sinistra verso destra attraverso cinque livelli a scrolling orizzontale ambientati in esotici panorami alieni, tipo una foresta tropicale e una squallida superficie planetaria rocciosa. Mano a mano che si va avanti appaiono robot alieni terrestri e volanti che ci sparano addosso missili. Di tanto in tanto sullo schermo galleggiano delle capsule che quando vengono raccolti forniscono dei bonus, armi addizionali più potenti, punti o vite extra.

Il gioco usa il sistema ormai quasi leggendario sviluppato dalla Random Access, il DLS (Sistema di Caricamento Dinamico) che permette un continuo caricamento di sprite e fondali senza che il gioco si fermi. In effetti, ciò significa che l'unica cosa in memoria in un dato momento è il codice logico, il fondale e gli sprite che si trovano sullo schermo, il che permette una perfetta riproduzione di tutti i quadri di animazione e degli scenari del gioco da bar.

Si comincia nei panni di un semplice piccolo drago armato di una semplice piccola pistola (?). L'unica parte del corpo che può subire danni è la testa, dato che il resto del corpo è composto da una lunga coda corazzata che si usa sia come arma che come scudo. Avanzando si può raccogliere un'arma al plasma che spara in cinque direzioni, un laser ad alta potenza e anche delle bombe rimbalzanti, il tutto montabile insieme e ideale per eliminare le torrette che appaiono a terra o sul soffitto.

Giocare a *Saint Dragon* è qualcosa che dovrebbe riuscire naturale a ogni frequentatore di sale giochi. Sparate a tutto quel che si vede ed evitate i nemici e i loro proiettili. Cosa c'è di più semplice? Come avrete intuito, *Saint Dragon* non offre nulla di particolarmente innovativo. Comunque, per essere un semplice sparatutto è quasi certamente uno dei più giocabili del momento. Anche se possiede solo cinque livelli, ognuno di essi è sufficientemente lungo e duro per impegnare anche il giocatore più esperto.

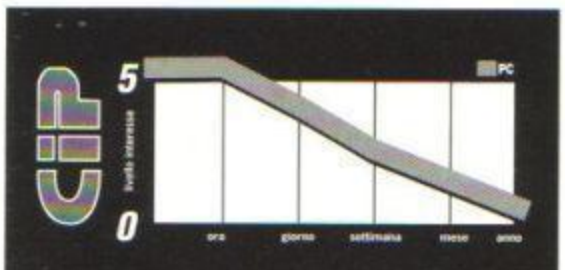
**Ci vuole più di una collisione con la nostra coda indistruttibile per distruggere questo tizio metallico!**



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/




***Flying Circus* non è certamente il peggiore della sua categoria, la giocabilità lascia alquanto a desiderare. Inoltre gli effetti sonori e le sequenze animate che aiutano a sostenere l'interesse si trovano solo nelle versioni per 16-bit. Provatelo prima di comprarlo.**

K VOTO **690**

### AMIGA

L'interesse iniziale può essere sostenuto dall'elemento umoristico e dall'ottima estetica. La versione Amiga è la migliore del mazzo, ma questo è più merito delle possibilità della macchina che della giocabilità, ed il gioco ha comunque poco da offrire se non ai fan dei Monthy Pyton. Dopo un giorno, però, si scopre che alla fin fine, detto quello che c'era da dire, è senza ombra di dubbio, un gioco MOLTO buffo.

K VOTO **650**

### ATARI ST

Nonostante la giocabilità sia (purtroppo) identica, la versione ST soffre di effetti sonori inferiori. Questo particolare escluso, le due versioni a 16-bit sono sostanzialmente la stessa cosa.

K VOTO **645**

### SPECTRUM

Stessi problemi di giocabilità della versione Amiga con lo svantaggio di non poter contare su eguale potenza grafica (monocromatica sullo Spectrum) e sonora. Le macchine a 8-bit non possono vantare sequenze animate e gli effetti sonori si notano per la loro assenza. La qualità delle caricature è comunque buona, e lo scarso sonoro disponibile aiuta a preservare una certa atmosfera.

K VOTO **590**

### AMSTRAD CPC

Versione deludente. Spartano uso dei colori e grafica di qualità inferiore. Molto buffo, soprattutto quando non si riescono a distinguere i personaggi l'uno dall'altro. Sonoro primitivo, effetti assenti ed ecco un gioco non per uomini ma per caporali...

K VOTO **456**

### C64

La grafica non è sempre chiarissima anche se abbastanza varia, il sonoro limitato dà una resa poco spettacolare della sigla fracassona dello show televisivo e la giocabilità lascia a desiderare. Tutto va più o meno per il verso giusto sino al secondo-terzo livello, dove è necessaria una precisione d'esecuzione impossibile per via della pessima risposta dei comandi. La mancanza degli intermezzi con le voci digita-lizzate condanna definitivamente questo programma all'oblio. Peccato.

### PIANO DELLE USCITE

| | | |
|---|---|---|
| ATARI ST | L49000d | USCITO |
| AMIGA | L49000d | USCITO |
| IBM PC | L49000d | USCITO |
| AMSTRAD | 19500c • 25000d | USCITO |
| C64/128 | 19500c • 25000d | USCITO |
| SPECTRUM | 19500c • 25000d | USCITO |

*Non sono previste altre versioni*

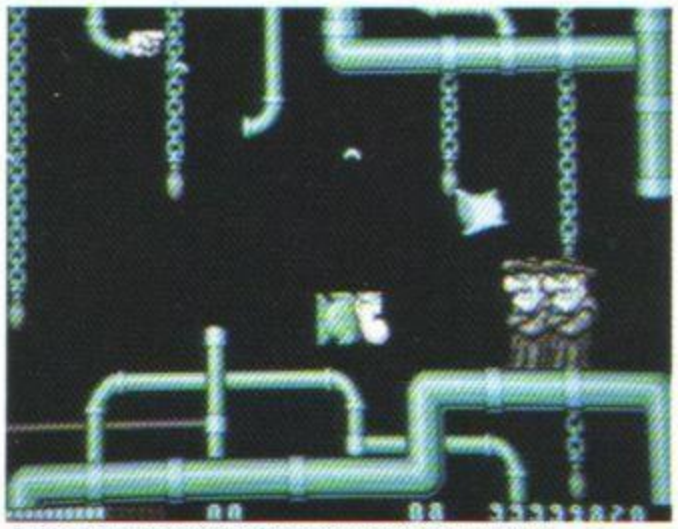
# MONTY PYTHON'S FLYING CIRCUS

## *Gumby perde la testa*

**Incontri all'ultimo sangue, distruzione e soffici cuscini in questo gioco VIRGIN dove vince chi fa *meno* punti...**

Pappagalli morti e inquisizione spagnola sono lo sfondo di questo gioco tratto dalla famosa serie inglese degli anni '70.

La trama è imperniata su uno dei personaggi più amati del gruppo dei Monthy Pyton, il baffuto D.P. Gumby, completo di fazzoletto annodato sulla testa; il poverino è alla ricerca di quattro parti del suo cervello tragicamente smarrite durante un'operazione chirurgica di routine. Nonostante il fatto che dette parti di cervello sono felicissime di vivere una vita autonoma e indipendente, Gumby è deciso a recuperarle per proseguire nel vano tentativo di realizzare le sue ambizioni più riposte.



Occhio ai pesi che cadono dall'alto, e alle grinfie di quel cespuglio nevrotico...

Trama a parte, il gioco pone il giocatore alla guida di Gumby attraverso quattro livelli a scorrimento parallattico nei quali è necessario distruggere avversari e raccogliere oggetti. Le complicazioni hanno l'aspetto di personaggi tratti da vari sketch dei Monthy Pyton (come Norman Mezz'Ape ed il già menzionato pappagallo defunto), mentre gli oggetti da raccogliere raffigurano uova, salsicce (che aumentano il livello di energia di Gumby) e l'inevitabile Spam (lo conoscete tutti, no?). Lo Spam (va bene, ve lo diciamo: Spam è l'abbreviazione di Spiced-Ham, e indica la carne suina in barattolo) è l'obiettivo principale di Gumby; sedici barattoli di Spam raccolti gli permettono di riavere una parte di cervello.

Alla fine di ogni livello, il cibo raccolto viene trasformato in punti bonus, mentre le versioni 16-bit del gioco vedono Gumby impegnarsi in un inutile discussione con il Ministro delle Inutili Discussioni nel tentativo di ottenere bonus addizionali (bisogna spostare il joystick nella direzione opposta a quella dei fumetti che escono dalla bocca del maestro).

Il sistema di punti è in linea con lo spirito del gioco. Il punteggio inizia a 99.999.999, ed invece di crescere decresce. Una vita extra viene guadagnata ogni 10.000.000 punti persi!

Prima di iniziare il gioco occorre superare un sistema di protezione che alla Virgin hanno definito "a prova di formaggio". Occorre identificare due formaggi da una lista di sedici, o il gioco si blocca. Superata questa fase, il giocatore viene accolto dalla voce di John Cleese che lo invita a partecipare al "Circo Volante dei Monthy Pyton". Il sonoro è di alta qualità, con numerosi effetti e dialogo digitalizzato tratto direttamente dalla serie, mentre la grafica, sebbene non faccia urlare al capolavoro, rende ottimamente lo spirito della serie di Terry Gillam. In verità i cartoni animati hanno un ruolo di primo piano nel gioco, dal momento che le versioni a 16-bit sono costellate da ottime "citazioni" tratte dalla serie (esiste la possibilità di eliminarle, oltre a quella di spegnere il sonoro).

Grafica e sonoro non fanno però di questo gioco un classico, e, pur essendo esteticamente molto buono, *Monthy Pyton Flying Circus* non offre nulla di nuovo sul fronte della giocabilità.

L Inquisizione Spagnola - attenzione ai mortali cuscinoni della nonna.



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

# "QUESTA VOLTA HANNO SUPERATO OGNI LIMITE!"

Amiga version




Amiga version

# LINEOF

U.S. GOLD

Disponibile per: CBM 64/128 Cassetta & Disco AMSTRAD Cassetta & Disco & AMIGA.

U.S. GOLD®

©1990 SEGA.™ Tutti i diritti riservati. Sega™ è un marchio registrato della Sega Enterprises Ltd.

SEGA™

Gli screenshots intendono semplicemente illustrare il gioco e non la grafica che varia considerevolmente a seconda del formato e delle specifiche di ciascun tipo di computer.

Distribuito in esclusiva per l'Italia da Leader Distruzione srl - Via Mazzini 15 - 21020 Casciago (VA)

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

# NEWEL home & personal computer

20155 MILANO – Via Mac Mahon, 75
Tel. neg. 02/32.34.92 – 33.00.00.36
Tel. BBS 02/32.70.226 – Fax 02/33.00.00.35

## PLOTTER

Plotter professionale Roland DXY-1100 (Formato A3) ..... L. 1.700.000
Plotter professionale Roland DXY-1200 (Formato A3 - fermo elett.) .... L. 2.400.000
Plotter professionale Roland DXY-1300 (Formato A3 - 1 el. + 1Mb) .... L. 3.400.000
Plotter professionale Roland GRX-300 (Formato A2) Novita ..... L. 8.500.000
Plotter professionale Roland GRF-400 (Formato A1) Novità ..... L.11.000.000

## SCANNER

Amiga professional Scanner - Scanner b/n hi-res 400dpi grafico + software OCR riconoscitore di testi, alta affidabilità ..... L. 490.000
Commodore
DE INTERLACER (Antiflickering, per A2000) Novità ..... L. 490.000

## DIGITALIZZATORI VIDEO

### Easy View Plus

Semplice digitalizzatore amatoriale per Amiga in b/n con filtri e colori, chiare istruzioni in italiano. L. 119.000

### Digi View 4.0 Gold

Digitalizzatore professionale, il più affidabile per risultati incredibili, a colori in altissima risoluzione, filtratura manuale, completo di istruzioni e software originale. L. 299.000

### Videon 3.0

Nuovo digitalizzatore professionale a colori ara a 32000 colori, con SUPER-VHS, nuovo software di gestione per creare sempre immagini più incantevoli, lavoro con immagine ferma per almeno 13 secondi, completo di cavi e istruzioni in italiano. ..... L. 579.000

### Framer Overscan

Digitalizzatore in tempo reale, con possibilità di overscan, 25 fotogrammi al secondo, immagini fantastiche, completo di nuovo software e manuale in italiano. L. 980.000

### Video 3000 framer

Straordinaria Novità: framer realtime + overscan di qualità nettamente professionale, ora con un eccezionale GENLOCK incorporato, completo di un eccellente software di gestione e istruzioni, ideale per digitalizzare, creare titoli per videocassette & relativi effetti speciali. ..... L. 1.450.000

## PAL GENLOCK 2.0

Nuovo Pal Genlock semi professionale con regolazioni esterne per risultati ancora migliori, disponibili varie versioni. L. 390.000

## SCANLOCK - GENLOCK NOVITA!

Eccovi uno dei migliori Genlock per tutti gli Amiga, funziona su A500/1000/2000/2500. Il Supergenlock è il primo Genlock con qualità broadcast ed uscita in VHS, M2 Betacam, LUMA/CROMA o Y/C, banda passante fino a 5.5 MHz. Regolazione di fase, è possibile ad esempio cambiare da PAL S-VHS a RGB senza spostare nessun cavo anche in fase di editing. Inoltre KEY OUT per Croma Key, Key Reverse, Normal Key, questo e molto di più puoi ottenere con il nuovo SUPER - SCANLOCK. OFFERTA ..... L. 1.990.000

## NOVITÀ ECCEZIONALE:

NUOVO GENLOCK
(QUALITÀ BROADCAST CON SUPER-VHS)
a meno di un milione... telefonare per credere!!!

NEWEL IMPORTAZIONE DIRETTA TUTTI I PRODOTTI – GVP – GREAT VALLEY PRODUCTION!!!

Tutti gli hard disk esterni per Amiga 500 autoboot FFS TURBO da 20 a 100 Mb.

Tutte le HARD CARD GVP, ora con i nuovi controller con espansione RAM fino a 8 Mb e hard disk da 20 a 200 Mb. Tutte le configurazioni.

Tutte le schede acceleratrici in tutte le configurazioni 68030 ecc...

**TELEFONARE PER QUOTAZIONI**

**RICORDA CHE ALLA NEWEL TROVI TUTTO CIÒ CHE TI OCCORRE AI PREZZI PIÙ COMPETITIVI D'ITALIA... PROVARE PER CREDERE!!!**

## ACTION REPLAY NOVITÀ

La prima cartuccia rivoluzionaria multifunzioni per Amiga 500/1000 con opzioni di freeze: permette di sproteggere la maggior parte dei programmi in commercio (consentendoti di creare giochi di sicurezza per uso personale), inoltre permette di creare giochi trainer (vite infinite ecc.), permette di bloccare un gioco in qualsiasi momento dal medesimo posto, salva una qualsiasi videata (disegno, testo) su disco, consentendoti una facile hardcopy anche su stampante, funzione moviola (rallenta programmi e giochi), potente virus detector, sprinteeditor, oltre che ad un monitor straordinario per il linguaggio macchina. Questo e molto, molto di più, ti aspetta in Amiga Action replay!!! Il tutto ad un prezzo eccezionale! Versione originale con manuale in italiano. L. 169.000 Novità.

## "AMIGA ADVANCED UTILITY KIT"

Upgrade del software, notevolmente potenziato (professional trainer, sound trackerripper, nuovo convertitore di files compattatore), più numerose altre utility. N.B. Tutti i bug della precedente versione sono stati rimossi. Il tutto con un nuovo manuale complementare in italiano di oltre 20 pagine. Il costo? L. 29.000 originale e per chi lo acquista con la cartuccia solo L. 15.000

## SCHERMI PROTETTIVI

Vasta gamma disponibile a partire da L. 39.000
- Schermi al carbonio in cristallo multistrato, contro i raggi X (HI-PROTECTION)
- Ora disponibile anche tutta la gamma POLAROID, alta affidabilità.

## GVP A-3001

Scheda acceleratrice, dai al tuo A2000 le stesse prestazioni dell'A3000, la scheda è corredata di: 68030 + coprocessore matematico 68882 clock 28/33MHz, 4Mb RAM a 32 bit, espandibile a 8 Mb, integrato anche controller per HARD DISK. Disponibili varie versioni. L. 3.490.000

## MICRO MOUSE AMIGA

Robustissimo mouse per Amiga, con microswitch, alta affidabilità e precisione, ora ad un prezzo incredibilmente basso, mousepad omaggio. L. 69.000

## IMPORTAZIONE DIRETTA SOFTWARE APPLICATIVO ORIGINALE

***N.B. Vengono sempre fornite le ultime versioni e release dei programmi!!!***

SGR 001 Deluxe Photolab ..... L. 169.000
SGR 002 Digi Paint III ..... L. 139.000
SGR 003 Pro Video Plus Pal ... L. 449.000
SGR 004 Pro Draw 2.0 (Nuova versione, tutto in italiano) ..... L. 239.000
SGR 005 Intro Cad (Nuova versione, tutto in italiano) ..... L. 99.000
SGR 006 Cad 3D (Nuova versione, tutto in italiano) ..... L. 149.000
SGR 007 Sculpt 3D XL ..... L. 239.000
SGR 008 Sculpt Animate 4D ... L. 749.000
SGR 009 Sculpt 4D Junior .... L. 229.000
SGR 010 Turbo Silver 3D ..... L. 279.000
SGR 011 X-Cad Designer ..... L. 199.000
SGR 012 X-Cad Professional... L. 649.000
SGR 013 Deluxe Paint III ..... L. 219.000
SGR 014 Deluxe Video III..... L. 219.000
SGR 015 Digiview Gold V 4 .... L. 299.000
SGR 016 Digidroid x Digiview .. L. 149.000
SGR 017 Express Paint 3 ..... L. 159.000
SGR 018 Pixmate (Nuova versione, tutto in italiano) ..... L. 89.000
SGR 019 Professional Font Library ..... L. 129.000
SGR 020 Masterpiece Fonts ... L. 329.000
SGR 021 Chrome Twist Anim Fonts ..... L. 99.000
SGR 022 Design 3D ..... L. 149.000
SGR 023 Interchange..... L. 69.000
SGR 024 Comic Setter Pal (Nuova versione, tutto in italiano) ..... L. 89.000
SGR 025 Movie Setter Pal (Nuova versione, tutto in italiano) ..... L. 89.000
SGR 026 Photon Paint 2.0 (Nuova versione, tutto in italiano) ..... L. 89.000

SWP 001 C1 Text Cloanto V 3.0 (Nuova versione, tutto in italiano) ..... L. 85.000
SWP 002 Excellence ..... L. 399.000
SWP 003 Pen Pal ..... L. 199.000
SWP 004 Page Setter 2..... L. 169.000
SWP 005 Page Setter 2 (Nuova versione, tutto in italiano) ..... L. 189.000
SWP 006 Page Stream 2.0..... L. 399.000
SWP 007 Professional Page 1.3 L. 389.000
SWP 008 Professional Page 1.3 (Nuova versione, tutto in italiano) ..... L. 489.000
SWP 009 Protext..... L. 229.000
SWP 010 Pro Write 3.0 ..... L. 199.000

SMU 001 Pro Sound Designer Gold V 2 ..... L. 175.000
SMU 002 Musix X..... L. 349.000
SMU 003 A. Sonix ..... L. 139.000
SMU 004 Dr T's KCS Music Level 2 ..... L. 499.000
SMU 005 Dr T's Midi Recording Studio..... L. 119.000

***Prezzi iva compresa***

Tutte le ultime novità software, originali, importazione diretta!!!
Disponibile in magazzino l'intera gamma professionale Amiga 3000

**TUTTI I NOSTRI PRODOTTI SONO COPERTI DA GARANZIA DI 12 MESI**
**TUTTI I PREZZI SONO IVA 19% COMPRESA**

COMMODORE AMIGA 500 e 2000 AI PREZZI PIÙ BASSI D'ITALIA. TELEFONARE

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



# Battle Chess II

## Gli scacchi animati (cinesi!) della ELECTRONIC ARTS, atto secondo.

Dopo l'eccellente successo di pubblico del buon *Battle Chess I*, Greg Christensen, Scott Bieser e Bryon Carson (rispettivamente programmatore e grafici di *B.C.*) hanno pensato bene di dedicarsi ad una seconda puntata della loro idea, questa volta ambientata in una terra di cui l'occidente, a parte i ristoranti, non conosce molto: la Cina.

Il nuovo lavoro, manco a dirlo, si chiama *Battle Chess II* (sottotitolo: *Chinese Chess*) e segue il filone del papà nelle sequenze animate di presa dei vari pezzi tutte, comunque, rigorosamente inedite.

Il gioco si svolge su una scacchiera particolare nella quale pedoni, torri & co. si muovono sulle intersezioni anziché all'interno delle caselle come negli scacchi tradizionali.

Lo scopo del gioco è identico alla versione occidentale è può essere raggiunto seguendo le semplici regole orientali, piuttosto differenti dalle nostre. I pezzi a disposizione sono diversi (Re, Consiglieri, Ministri, Cavalli, Torri, Cannoni e Pedoni) cosi come le relative possibilità di movimento, tanto da poter affermare che a *B.C. II* qualsiasi mortale può sfidare persino Kasparov senza alcun timore reverenziale.

Le strategie da seguire, infatti, sono completamente nuove proprio per la caratteristica "aperta" del gioco: sin dalla prima mossa è possibile "mangiare" ed arrivare nell'ultima riga dello schieramento nemico! Ad ogni presa, ovviamente, a seconda del "mangiante" e del "mangiato" vi sarà una diversa rappresentazione di un divertente scontro tra i due pezzi (spassosissimo Pedone contro Pedone!) nel quale, chiaramente, avrà la meglio l'attaccante.

Sono anche presenti numerose opzioni che contribuiscono a migliorare le caratteristiche del programma: è possibile usare anche un mouse, settare la scacchiera in bidimensionale o in 3D, salvare e ricaricare le partite, giocare via modem, farsi suggerire la mossa migliore, rivedere un'intera partita, sistemare arbitrariamente i pezzi sulla scacchiera per una partita già iniziata, modificare il livello di abilità del computer oppure giocare contro un amico sulla stessa tastiera.

Discreto il manuale (tradotto in italiano) che contiene diversi proverbi cinesi di misteriosi individui decisamente perspicaci (Ping Fa: "Comprendi le teorie ed il nemico sarà vinto."), un'esauriente descrizione degli scacchi cinesi (pezzi, movimento, strategie, ecc.) e qualche barzelletta involontaria tipo la traduzione testuale di Hard Disk con "Disco Duro"...

Nel complesso il prodotto è decisamente ottimo in una prima fase nella quale, pur di assistere a tutte le scenette, si manderanno i propri pezzi allo sbaraglio, ma in seguito tende a diventare "difficile" se non ci si appassiona al nuovo (per noi) gioco orientale il che, per un occidentale medio, pensiamo non sia molto facile...

**Soprattutto se avete già visto il primo *BattleChess* non vedrete l'ora di giocare la prima partita per visionare le "scenette" degli scontri tra i pezzi. Alla lunga però, esaurite tutte le possibili combinazioni di combattimento, il gioco accusa seri problemi di obsolescenza precoce che possono solo essere tollerati da chi è realmente interessato agli scacchi cinesi, al di là della presenza dei graziosi intermezzi animati.**

K VOTO **755**

**PC**

Le animazioni oltre che simpatiche e divertenti (ogni tanto qualche pezzo si gratta in attesa della mossa!) sono anche tecnicamente ineccepibili e lo scorrimento del fiume centrale (solo in VGA) sembra proprio reale. Per le schede monocromatiche tutto diventa in stile Spectrum 16K. La solita nota dolente riguarda il sonoro che, in assenza di schede "extra", non è decisamente all'altezza della grafica, pur mantenendosi comunque sulla sufficienza, tanto per gli stacchi di musica "orientale", quanto per i rumori dei terrificanti colpi sferrati dai vari pezzi.

**PIANO DELLE USCITE**

| | | |
|---|---|---|
| ATARI ST | L59000d | IMMINENTE |
| AMIGA | L59000d | USCITO |

*Non sono previste altre versioni*

### GLI SCACCHI CINESI

**Le origini degli scacchi possono essere fatte risalire al settimo secolo in India, dove il gioco era chiamato "Chaturanga", da dove, immediatamente, si diffuse nelle vicine regioni della Persia e della Cina. Entro l'undicesimo secolo fu introdotto in tutta Europa grazie ai commercianti spagnoli ed italiani e, durante tutto questo periodo subì quei cambiamenti che l'hanno trasformato nella versione internazionale che conosciamo oggi. Contemporaneamente a questi avvenimenti europei, gli scacchi stavano subendo un'evoluzione completamente differente in Cina la cui versione, infatti, è parecchio diversa dalla controparte europea in quanto riflette la cultura e la filosofia cinese. Ad esempio, poiché i cinesi sono stati i primi ad inventare la polvere da sparo, venne aggiunto ai pezzi uno rappresentante il cannone. Ciascun elemento del gioco, infatti, è associato ad una sua storia particolare che rivela qualcosa della cultura cinese: il fiume al centro della scacchiera, ad esempio, rappresenta il "Fiume Celeste" o il "Fiume Giallo" che divide il "Territorio Settentrionale" dal "Territorio Meridionale". Tutto sommato, gli scacchi cinesi sono forse una rappresentazione più pittoresca, della guerra; unisce un'emozione storica più intensa caratterizzata dalla presenza simbolica di ogni pezzo, ad una maggiore possibilità di movimento consentita dalla scacchiera, più grande e più "aperta" di quella occidentale.**

La grafica nella versione VGA è splendida con tanti particolari "succosi".



http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ANCHE VENDITA PER CORRISPONDENZA TELEFONARE (051) 623687?

# GRANDE EMPORIO STERLINO

VIA MURRI 73-75 - BOLOGNA - tel. 051-6236650
VIA LOMBARDI 43 - BOLOGNA - tel. 051-361870

GIOCATTOLI

HARDWARE E SOFTWARE
AMIGA
CBM 64
ATARI ST
PC COMPATIBILI
SPECTRUM
MSX
NOVITA' IN ANTEPRIMA

BILIARDI

SLOT MACHINE

VIDEOGAMES
LINX
ATARI 2600
NINTENDO
SEGA
MASTERSYSTEM
CARTRIDGE E PERIFERICHE

NOLEGGIO COSTUMI CARNEVALE x ADULTI

GADGETS

RADIOCOMANDI TAMYA - NIKKO - TAIYO

NEW — NEW — NEW — NEW — NEW — NEW — NEW — NEW — NEW — NEW

CLUB STERLINO
SCONTO 10%
N.B. BASTA VENIRE NEI NEGOZI
GRANDE EMPORIO STERLINO
PERAVERE GRATIS
LA TESSERINA DEL CLUB

MINIGIOCHI

GIOCHI DI SOCIETA' PER ADULTI

MODELLISMO

SUBBUTEO

CARTOLERIA

SCACCHIERE ELETTRONICHE
MEPHYSTO
CHALLENGER
KASPAROV
BACKGAMMON e BRIDGE MASTER

SKATEBOARD VISION

WAR GAMES - FANTASY GAMES
AVALON HILL
GAMES WORKSHOP
DUNGEONS & DRAGONS
GRENADIER
CITADEL
MINIATURE IN LEGA DI PIOMBO

VIDEOGIOCHI TASCABILI - TIGER - NINTENDO - CASIO

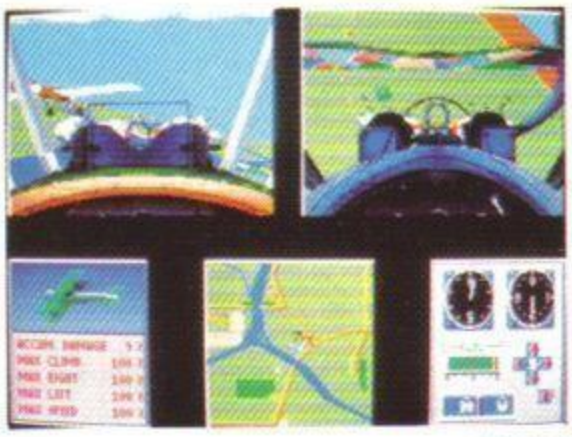
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



# THREE-SIXTY

## Cosa hanno in comune biplani, U-Boat tedeschi e bombardieri B-52 americani?



BLUE MAX

Three-Sixty Pacific, Inc. è il nome che si nasconde dietro al K-gioco *Harpoon*, il simulatore di guerra navale contemporanea. Ora questa ditta con sede in California sta lavorando su simulazioni di biplani della I guerra mondiale, sommergibili della II guerra mondiale e bombardieri della III guerra mondiale. Accidenti!

### GLI ASSI DELLA GRANDE GUERRA

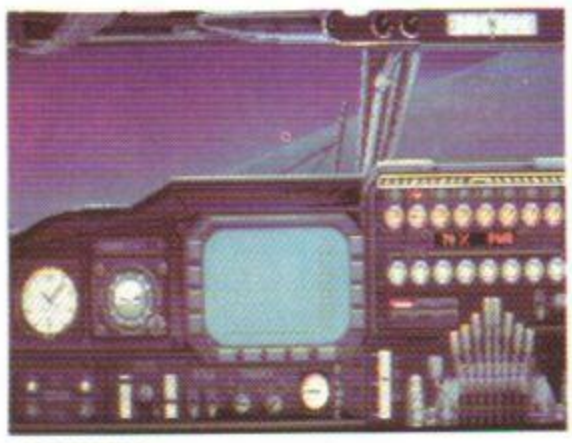
"Quanto sono saldi i vostri nervi a 2000 piedi di quota con un Fokker DR.I in coda? Dimenticatevi della gloria... pensate a sopravvivere!", dicono alla "360". *Blue Max, Aces of the Great War*, tenta di ricreare l'emozione dei combattimenti aerei che avvennero nei cieli della Francia durante il 1917.

Il giocatore ha la scelta di volare su uno degli otto classici aerei dell'epoca. Questo realistico simulatore di volo con grafica 3D a poligoni pieni è ricco di

BLUE MAX

opzioni, compresa la possibilità di definire condizioni atmosferiche, modo uno-contro-uno insieme ad un amico, moviola e missioni storicamente accurate.

*Blue Max* sarà pubblicato questo mese nella versione per PC. Questa versione può utilizzare i 256 colori della grafica VGA e le schede sonore AdLib, Covox e Game Blaster. Il gioco contiene inoltre la colonna sonora dell'originale film con George Peppard. Le versioni per Amiga ed ST dovrebbero apparire nei primi mesi del 1991.



MEGAFORTRESS

### DAS BOOT

Questa simulazione di sommergibile tedesco è basata sulla testimonianza di Peter Cremer, uno dei tre capitani di U-Boat ancora in vita, oltre che preziosa fonte di consigli per una popolare serie televisiva inglese.

"Sonoro, musica e prospettiva storica fanno di questo programma una simulazione intensa e ricca di azione", dichiarano alla Three-Sixty. *Das Boot* include missioni nell'Artico, in Norvegia, a Gibilterra, nel Golfo di Biscaglia e nel Nord Atlantico che vedono il giocatore attaccare bersagli terrestri, marini ed aerei sotto

BLUE MAX

la minaccia costante delle mine e delle cariche di profondità.

Come gli altri giochi menzionati in questa pagina, la versione per PC di *Das Boot* è imminente al momento di andare in stampa, mentre le versioni per ST ed Amiga saranno presto disponibili. "Scene di azione che vedono il sub impegnato a combattere contro molteplici avversari sono vividamente descritte dalla grafica VGA a 256 colori, mentre il mondo è in totale 3D con un gran numero di possibili 'viste', garantisce la Three-Sixty.

*Das Boot* è concettualmente la versione subacquea del vecchio successo della Accolade, *Ace of Aces*... e la cosa non deve sorprendere, visto che il boss Tom Frisna è casualmente l'ex presidente della Accolade.

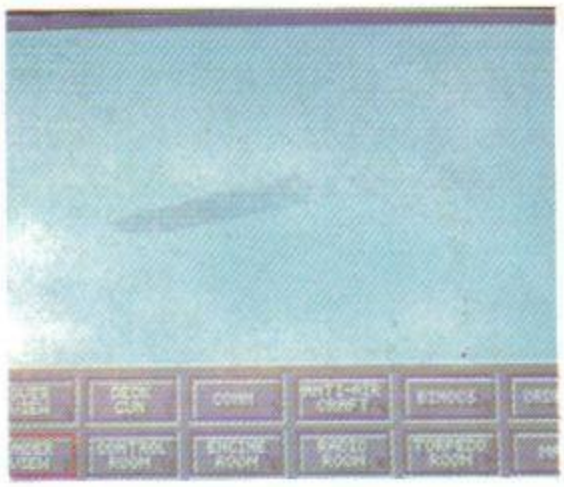
### IL VOLO DEL VECCHIO

Ispirato al romanzo di grande successo *Flight of the Old Dog*, di Dale Brown (tutt'ora inedito nel nostro paese), *MegaFortress* ha come protagonista un vecchio bombardiere B-52 modificato ed equipaggiato con i più moderni sistemi elettronici, una rifinitura "stealth" e motori truccati (!). Questo B-52 Turbo vola a 80 metri dal suolo a 600 miglia orarie ed è apparentemente in grado di attaccare qualsiasi bersaglio nel mondo a prescindere dalla distanza e dalle protezioni che lo circondano.

*MegaFortress* è un sofisticato simulatore di volo disponibile per PC e presto per ST ed Amiga. Durante il gioco, il giocatore assume il ruolo del pilota, dell'ufficiale delle comunicazioni, del navigatore, dell'addetto alle armi e dell'addetto alle contromisure elettroniche. La missione è attaccare un bersaglio pesantemente difeso nella penisola di Kamchactka cercando di non essere abbattuti dai numerosi Mig-29 e Su-27.

"È necessario pianificare accuratamente la missione se si desidera sopravvivere", rivela la Three-Sixty. Lo scrittore Dale Brown ha collaborato con i programmatori durante lo sviluppo del gioco. Brown, un ex-capitano della U.S. Air Force, ha partecipato a numerosi test ed esercitazioni top-secret per il Comando Aereo Strategico, inclusa l'esercitazione tattica "Red Flag" alla base di Nellis, in Nevada, durante la quale, per sfuggire ai caccia ed ai missili "nemici", portò il suo cacciabombardiere F-111 oltre il muro del suono a venti metri di quota.

DAS BOOT



DAS BOOT

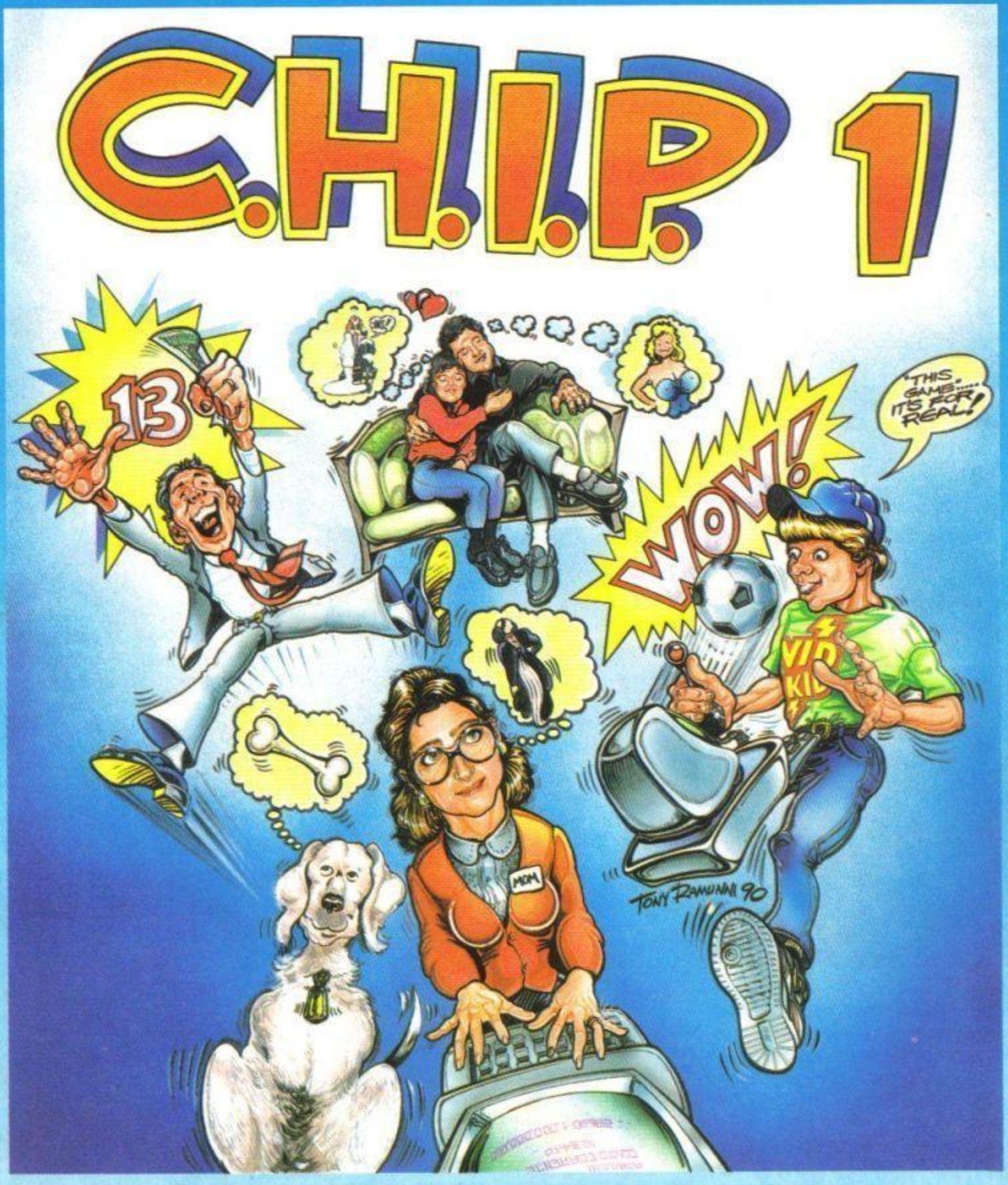
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

# MA CHI L'HA DETTO CHE IL TUO AMIGA SERVE SOLTANTO PER GIOCARE !?

4 PROGRAMMI 4




4 PROGRAMMI 4

## IL SOFTWARE PER TUTTA LA FAMIGLIA

4 PROGRAMMI A SOLE L. 39.900

**B** IORITMI

**T** OTOCALCIO

**C** ONTO CORRENTE

**I** TALY '90 SOCCER

E' UN PRODOTTO

ATLANTIDE

REALIZZATO CON LA COLLABORAZIONE DI

GENIAS

DISTRIBUITO IN ESCLUSIVA DA SOFTEL

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

**Grandi manovre qui in redazione con gli Annuari Militari su CD-ROM della Jane's...**

# FUOCO A VOLONTÀ

Quanto è veloce un missile Rapier per difesa antiaerea a bassa quota? Quanti cannoni automatici M230 da 30mm sono stati prodotti fino ad oggi? Cosa significa l'acronimo SLAM?

Per tutti coloro che non riescono a dormire di notte ponendosi queste domande, il Jane's Information Group ha trasferito i suoi annuari professionali di informazione militare ed aereospaziale in database digitali per PC CD-ROM.

"I nostri prodotti per CD-ROM permettono di accedere istantaneamente a qualunque informazione contenuta in un annuario. È possibile condurre ricerche approfondite su sistemi d'arma, ditte specializzate e situazioni militari di tutte le nazioni del mondo in solo pochi secondi", dichiarano alla Jane's.

ROMWARE, il sistema di informazione elaborato dal gruppo inglese, accede a 50.000 registrazioni in meno di tre secondi. Questi dati vengono selezionati grazie a un sistema di icone e menu.

Tutti i sistemi militari aerei, terrestri e marini, e tutti i sistemi di comunicazione sono inclusi in 14 annuari su CD-ROM. Sette di questi riguardano gli apparati militari terrestri. Ognuno contiene informazioni sul tipo di equipaggiamento, il paese d'origine, la ditta che lo produce, una descrizione, uno studio delle prestazioni e delle specifiche operative, lo stato di produzione o di sviluppo, varianti e quantità operanti. Tutti gli aspetti degli aerei civili e militari attualmente in uso o in fase di progettazione sono presentati con i dati strutturati in 82 campi standard. Per quanto riguarda i sistemi navali, gli annuari della Jane's hanno 22 categorie di informazione su ogni nave presente in ogni marina del mondo. Gli annuari provvedono anche una completa descrizione degli strumenti di comunicazione - con tipo di equipaggiamento, nazione, modello, descrizione, fabbricante, specifiche operative, prestazioni e valutazione complessiva.

*Con gli annuari CD-ROM è più facile "...valutare lo sviluppo delle forze armate, le opzioni di riduzione degli armamenti ed i potenziali del mercato."*
**Jane's Information Group**

I titoli dei 14 annuari sono: *Jane's Fighting Ships '90-'91; Jane's Armour&Artillery '89-'90; Jane's Armoured Fighting Vehicle Systems '89-'90; Jane's All the World's Aircraft '89-'90; Jane's Land-based Air Defence '90-'91; Jane's Military Communications '90-'91; Jane's Military Logistics '90-'91; Jane's Radar&Electronic Warfare Systems '90-'91; Jane's Infantry Weapons '90-'91; Jane's Avionics '90-'91; Jane's All the World's Aircraft '90-'91; Jane's Armoured Fighting Vehicle Retrofit Systems '90-'91; Jane's C3I Systems '90-'91; Jane's Underwater Warfare Systems '90-'91; Jane's Armour&Artillery '90-'91; Jane's Battlefield Surveillance '90-'91;* e *Jane's Military Training Systems '90-'91.*

Gli standard minimi richiesti sono: PC XT/AT 640K RAM, drive CD-ROM con estensione MS-DOS versione 2.0 o più recente, scheda VGA per le immagini, CGA o EGA per informazioni solo testuali, hard disk raccomandato per l'elaborazione successiva dei dati ricavati. Ogni CD-ROM costa 475 sterline, mentre l'intero set costa 5656 sterline. Per un disco dimostrativo e maggiori informazioni, l'indirizzo è: Department DMS, Jane's Information Group, Sentinel House, 163 Brighton Road, Coulsdon, Surrey CR5 2NH. Fax: 0044/81/763 1005

**LE 3 RISPOSTE**

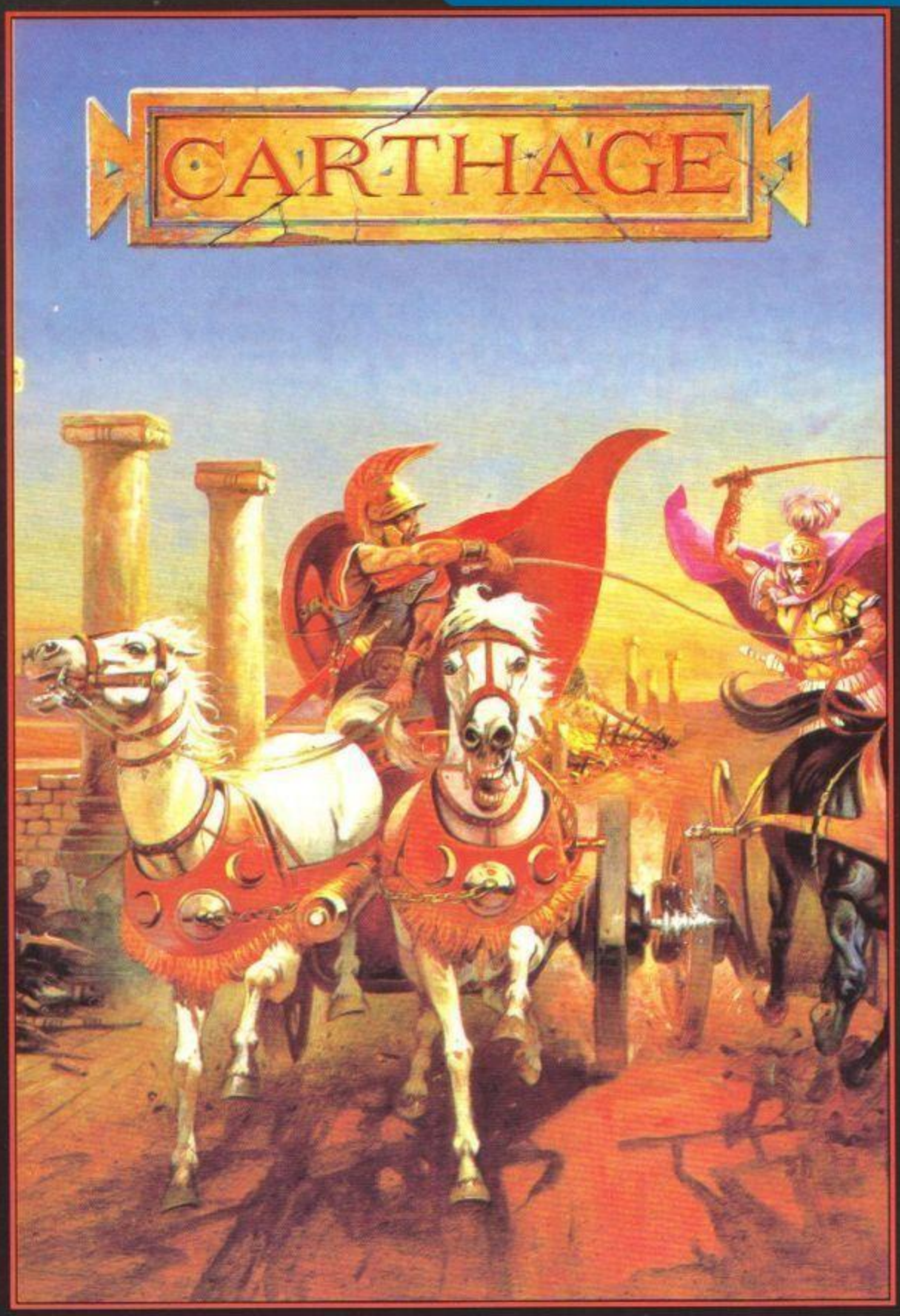
**Il Rapier vola a Mach 2, fino ad oggi sono stati prodotti 600 M230, SLAM significa Standard Land Attack Missile (Missile Standard per Attacco al Suolo).**

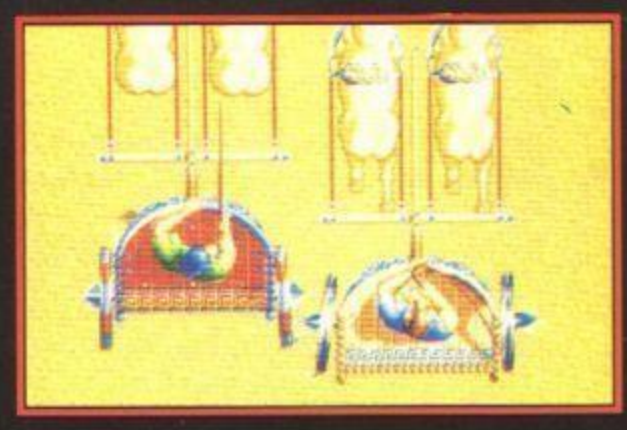


http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/





# CARTHAGE (CARTAGINE)

Una fantastica combinazione d'azione e strategia.

Nei panni di un eroe cartaginese non solo devi respingere l'invasione romana tramite intelligenti strategie di gruppo, ma anche sostenere economicamente le tue armate.
Visita il dettagliato paesaggio nordafricano e sfreccia verso le tue truppe per organizzare piani strategici. Decidi quali delle tue armate necessitano di denaro e corri con la tua biga per consegnarlo.
Strategia ed azione arcade sono combinate superbamente per darti un gusto di storia antica veramente reale.

(Screenshots dalla versione per Amiga)
Disponibile per AMIGA e ATARI ST a Lit. 49.000.

**MANUALE IN ITALIANO**

LEADER
·DISTRIBUZIONE·

PSYGNOSIS

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



# NUOVE VERSIONI

**Le ultime conversioni del mese per PC, Cpc, ST, Amiga e C64**

## PC

**RESOLUTION 101**
**Millenium L29.000d; versione Atari ST; recensita su K19; K-VOTO 917**

Siamo nell'anno 2038, un'epoca nella quale è difficile vivere. Un'epoca nella quale domina l'arbitrio. Nell'estremo tentativo di combattere il crimine dilagante, il Governo promulga una legge chiamata Risoluzione 101, secondo la quale ogni criminale può essere amnistiato dei delitti precedenti se riesce a catturare altri delinquenti. Recensita su K19, la versione per ST di *Resolution 101* veniva proclamata "vivace, aggressiva, subdola" e lodata con aggettivi simili. Il 3-D molto veloce, la bella grafica e la giocabilità erano le cose che lo mettevano in evidenza. Per fortuna nella versione per PC tutte queste qualità sono state conservate, ma purtroppo sono rimasti anche gli aspetti negativi. I colori un po' pacchiani non contribuiscono certo a creare un'atmosfera opprimente e tetra come ci si aspetterebbe, e il sonoro è davvero tremendo. A parte questo rimane la buona giocabilità che garantisce un buon coinvolgimento del giocatore. Se desiderate un software veloce da tutti i punti di vista, difficilmente, almeno per il momento, troverete di meglio.

**K-VOTO 900**

## AMIGA

**RESOLUTION 101**
**Millenium L29.000; versione Atari ST; recensita su K19; K-VOTO 917**

Il gioco è identico a quello delle altre versioni, ma l'aggiornamento dello schermo è leggermente migliore. Anche la grafica è la stessa (con i colori ancora leggermente pacchiani) ma è progettata un po' meglio anche se manca quasi del tutto l'atmosfera minacciosa. Gli effetti sonori sono migliori sia della versione PC che di quella per ST, ma purtroppo la musica non è molto appropriata. Nonostante questi limiti è un gioco che vale la pena comprare.

**K-VOTO 924**

Colori "esagerati" con Resolution 101 su PC.

## ST

**SHADOW OF THE BEAST**
**Psygnosis L49.000; versione Amiga recensita su K11;**
**K-VOTO 885**

Circa un anno dopo l'originale questo gioco della Psygnosis è finalmente anche in versione per ST. Cosa se ne può dire? Fortunatamente per i possessori di ST, *Beast* non si distacca dalla versione originale per Amiga neanche nei dettagli e, anche se nella recensione dell'originale avevamo detto che trattandosi di un prodotto solo per Amiga (all'epoca) non avrebbe "sofferto" i limiti dell'ST, queste restrizioni sembrano essersi perse per strada. Le uniche differenze da rilevare sono i colori sullo schermo, che sono stati leggermente sfuocati e lo scorrimento che, pur non essendo eccezionale, non abbassa il livello di giocabilità.

Il sonoro digitalizzato è di alta qualità (un livello che neanche molti recenti prodotti ST posseggono) con motivi molto "ossessionanti". La principale critica che si può muovere a questa versione di *Beast* è che è stato uniformato all'originale dove le diverse sezioni non erano equilibrate nelle difficoltà presentate (per esempio molti avversari devono essere abbattuti con un unico colpo, mentre prendendo la direzione sbagliata vi troverete faccia a faccia con un nemico imbattibile!). Per il resto il prodotto è tecnicamente eccellente e eccezionale per quanto riguarda la giocabilità. Insomma un prodotto al quale vale la pena dare un'occhiata.

**K-VOTO 815**

The Beast su ST, dopo un anno, e l'uscita del suo successore, il fascino è rimasto invariato.

**TEAM YANKEE**
**Empire L59.000 ; Versione su Amiga recensita su K22; Kappa-Voto: 893**

La simulazione di carri armati della Empire per ST non è molto diversa dalla versione per Amiga. Si tratta di controllare quattro plotoni, ognuno dei quali possiede quattro carri armati o mezzi d'appoggio. Il gioco si mette in evidenza soprattutto per le schermate completamente indipendenti, che permettono di controllare simultaneamente i quattro plotoni. La grafica è la stessa della versione per Amiga; con sprite in bitmap molto veloci su scenario a scorrimento fluido. L'unica vera differenza riguarda il sonoro che su ST è più stridulo, ma questo, forse, è inevitabile. Per il resto *Team Yankee* è una buona simulazione che è un piacere trovare anche in versione ST.

Yuppie!!! Centro perfetto (Team Yankee per ST)

**K-VOTO 879**

## AMSTRAD

**SHADOW OF THE BEAST**
**Gremlins L19.500c • L29000d versione Amiga recensita su K11;**
**K-VOTO 885**

Dopo tanto tempo è finalmente pronta la versione per 8-bit di *Shadow of the beast*. La Gremlin si è garantita i diritti e presto sarà anche disponibile la versione per C64 su cartuccia.

La versione per Cpc ha gli sprite principali ben definiti e animati in modo veloce, mentre lo sfondo lascia un po' a desiderare. Il tentativo dei programmatori di fare un cielo sfumato con i 4 colori dell'Amstrad non è riuscito. Lo spirito del gioco di esplorazione a scorrimento è rimasto intatto e ci sono anche i guardiani di fine livello da superare e la varietà dei nemici da superare è notevole. Una nota negativa viene dal fatto che quando si muore dovete tornare all'inizio in qualsiasi punto siate.

*SotB* è un'ottima coversione a 8-bit da un gioco a 16-bit.

**K-VOTO 820**

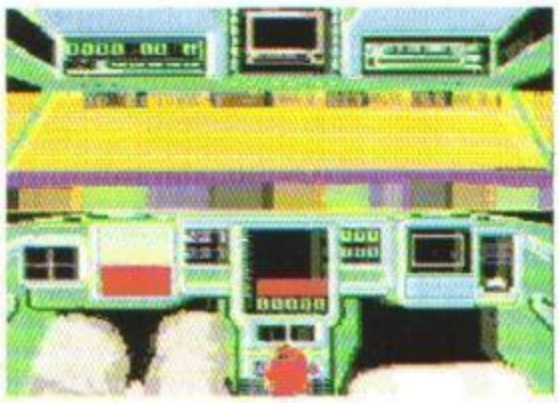


http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/





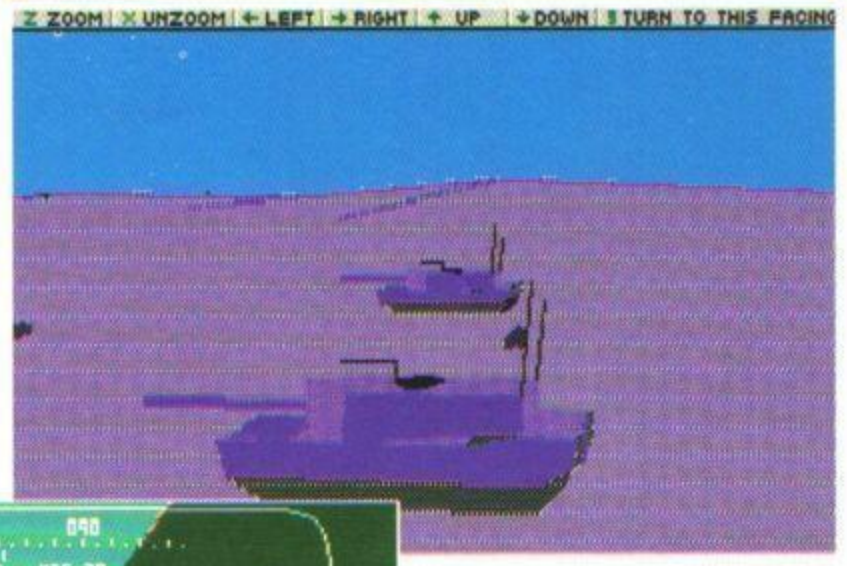
MEAN STREETS

**MEAN STREETS**
**US Gold L25000d;**
**versione Atari ST recensita su K 22;**
**K-VOTO 837**

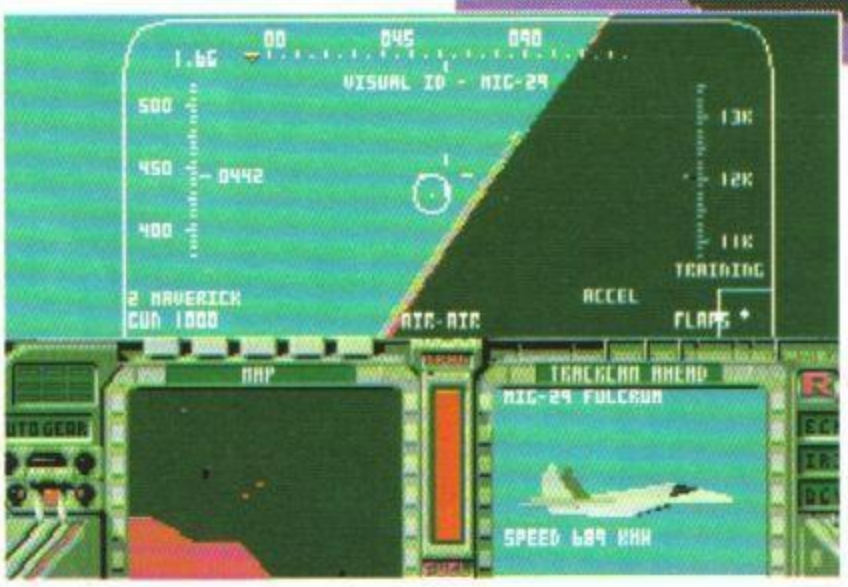
*Blade Runner* è ancora fonte di ispirazione per progettisti e programmatori. Siamo nel 2033. Un noto scienziato muore cadendo dal Golden Gate a San Francisco. Suicidio o omicidio? Nei panni del detective privato Tex Murphy bisognerà sudare una camicia in più di Harrison Ford per dipanare la matassa. Il gioco si avvale di immagini digitalizzate, di sequenze arcade per gestire gli scontri a fuoco e di un simulatore di auto del futuro (con la possibilità di volare su cuscino d'aria) per spostarsi lungo la West Coast.

La trama del gioco è identica a quella delle altre versioni, ed è al tempo stesso avvincente ed impegnativa. La versione a 8-bit richiede troppo spesso di cambiare il disco (il programma è distribuito su quattro facciate) ed il fluire del gioco è meno continuo rispetto alle versioni per 16-bit. Un gioco adatto agli appassionati di investigazione dotati di un pizzico di pazienza.
**K-VOTO 809**

## AMIGA




M1 TANK PLATOON




F19-STEALTH FIGHTER

**F 19 STEALTH FIGHTER**
**Microprose L69000d; Versione Atari ST recensita su K20; K-Voto 935**

"Visto che oggi c'è la moda dei simulatori di volo" si sono detti alla Microprose, "vediamo cosa siamo capaci di fare noi che la moda l'abbiamo lanciata..."

*F-19* versione Amiga si candida per la palma di miglior simulatore di volo di tutti i tempi. Paesaggio immenso, quattro teatri di battaglia definiti fino alla spasimo (vedrete i mulini a vento con le pale che ruotano placide nella brezza mentre sorvolate la Polonia e le petroliere navigare inquiete nel Golfo).

È incredibile il livello di dettaglio e di accuratezza che i geni della Microprose sono riusciti a comprimere in un "umile" Amiga. Verrebbe quasi da pensare di trovarsi davanti a un Cray... Assolutamente consigliato.
**K VOTO 945**

**M1 TANK PLATOON**
**Microprose L 69000d; Versione PC recensita su K13;**
**K-Voto 926**

*M1* appartiene a quella categoria di programmi irrimediabilmente superati dagli avvenimenti storici... guerra nel Golfo a parte!

La versione Amiga di questo gioco conferma tutte le caratteristiche dell'originale aggiungendovi un pizzico di fluidità grafica e di giocabilità in più. Il sonoro è ovviamente limitato a cannonate ed esplosioni, ma questo importa poco al comandante di un carro asserragliato nella sua torretta mentre missili anticarro sfrecciano ovunque. Carri T-80 a ore 11, Jack!
**K-VOTO 930**

**INDIANAPOLIS 500**
**Electronic Arts, L40000d; versione PC recensita su K 14; K-VOTO 935**

Sul numero di febbraio lo avevamo definito come il miglior gioco di guida mai apparso su PC. I più snob avranno commentato: bella forza.

La versione Amiga conferma tutte le cose buone scritte a suo temp, diventando così il miglior gioco di guida per computer. Veloce, appassionante, impegnativo e gratificante. Questo è *Indy 500* per Amiga. Si guida benissimo con il joystick e la sensazione di velocità è fantastica. Sarete impegnati nella messa a punta (solo così riuscirete a raggiungere medie altissime sull'anello sopraelevato) e poi nella corsa di lunghezza variabile da 10 a 200 giri. Anche la versione Amiga ha tutte le opzione di replay istantaneo da tutte le prospettive possibili. Se amate la velocità e le corse in auto, *Indy 500* non deve sfuggirvi.

Unico difetto, se vogliamo chiamarlo così, viene dalla monotonia del tracciato, ma cosa volete Indianapolis è così, anche se la voglia di completare una corsa di 500 miglia completo è veramente grande. Anzi se c'è qualcuno che c'è riuscito ce lo faccia sapere.
**K-VOTO 945**

COLPO GROSSO AL TOTOCALCIO
Totomania
LA FANTASIA
NON HA PIÙ LIMITI !!
REALIZZA I TUOI SOGNI FACENDO 13
idea
AMIGA

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

# THE ULTIMATE SOCCER CHALLENGE IS ABOUT TO ...KICK OFF!!

EMPIRE

**DISPONIBILE PER: Amiga, IBM PC e compatibili, Atari ST, Commodore 64, Amstrad e Spectrum.**

Scelta delle 40 migliori squadre in Europa - Scrolling multi direzionale - Decidi la tua formazione - Ogni giocatore possiede caratteristiche uniche - Calci d'angolo, tackle, rigori, rimesse e goal - Possibilità di cambiare la velocità del vento Espulsioni e punizioni - Possibilità di variare le superfici del campo

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

# MasterPix

Via San Michele 3 - 21052 Busto A (VA)
TEL. 0331-620430

SEGA MEGADRIVE L.550000
PC ENGINE L.450000
**Atari Lynx + California Games + 8 Pile + Alimentatore + Cavo Comlynx + Garanzia Italiana A Sole L.390000**
SEGA MASTER SYSTEM L.230000
NINTENDO L.199000
NINTENDO GAMEBOY L.159000

PC 80286 16MHz Mini-Tower
1 Mb RAM. espandibile a 4 Mb
Hard Disk 40 Mb
Disk Drive 3,5 Hd e 5,25 Hd
1 Parallela 2 Seriali 1 Joystick
Scheda Grafica SVGA
Monitor Colore Mulisync
Mouse Seriale e ing. mouse PS/2
**A sole L. 3000000**

**AD LIB MUSIC CARD**
Scheda musicale per PC e IBM compat.
11 suoni contemporanei
Supporta centinaia di videogiochi
Incluso programma JUKE BOX
Manuale in italiano
Disponibile software professionale
**L. 379000**
* * * * * * * * * * * * * * * * * * *
**INTERSOUND MDO**
Interfaccia esterna musicale per Pc
Compatibile giochi Coktel V. e Tom.
**L. 65000**

**COMMODORE C286-LT**
Portatile 80C286 12.5/8.0 MHz
Ram 1Mb espanidbile a 5Mb
Video LCD retroilluminato 640*480
Uscita Video da VGA a Hercules colori
1 Parallela 25 pin 1 seriale 9 pin
Disco fisso da 20Mb (23 ms)
Disk drive 3.5 alta densità
Orologio/calendario con batteria tampone
MS-DOS 4.01 e GW-Basic installati
Peso 3,2 Kg. 312*254*51
**L. 3990000**

➡Prezzi IVA compresa
➡Garanzia Commodore Italia
Per ordinare basta una telefonata pagherete in contrassegno al postino
I prezzi possono essere soggetti a variazioni
telefonare per conferma
☎ 0331-620430 ☎

| TITOLO | AMI | IBM | ATA |
|---|---|---|---|
| Atomic Robokid | 29000 | | |
| Awesome | 69000 | | |
| Bat | 59000 | 59000 | |
| Breach II | 49000 | 49000 | 49000 |
| Buck Rogers | 69000 | 69000 | |
| Chuck Yeager AFT | 59000 | 69000 | 59000 |
| Colonels Bequest | 89000 | 89000 | |
| Corporation | 39000 | | |
| Dick Tracy | 49000 | 49000 | 49000 |
| Dragon Breed | 29000 | | 49000 |
| E-Swat | 29000 | | |
| Eye Of Beholder (gen.) | | 69000 | |
| F-19 Stealth Fighter | 69000 | 99000 | 69000 |
| Fire & Forget II | 29000 | 45000 | |
| Football Manager W.C.E. | 49000 | 59000 | 49000 |
| Global Dilemma | | 59000 | |
| Golden Axe | 39000 | | 39000 |
| I Play 3D Soccer | 59000 | 59000 | 59000 |
| James Pond | 29000 | | 39000 |
| Khalan | 49000 | 49000 | |
| Legend Of Faerghail | 49000 | 49000 | |
| Line Of Fire | 29000 | | |
| Lotus Esprit | 39000 | | 39000 |
| Lupo Alberto | 29000 | | 29000 |
| Magic Fly | 49000 | | 69000 |
| Microprose Soccer II | 49000 | 59000 | 49000 |
| Mondial 1990 + Pallone | 40000 | | |
| Mr. Do Run Run | 39000 | | |
| Navy S.E.A.L.S. | 29000 | | 49000 |
| Night Breed | 29000 | 29000 | |
| Nitro | 49000 | 49000 | |
| Operation Stealth Italiano | 59000 | 59000 | 59000 |
| Oriental Games | 59000 | | |
| Projectile | 49000 | 49000 | 49000 |
| Renegade Legion Int. | 59000 | 69000 | |
| Robocop II | 29000 | | 49000 |
| Shadow Sorcerer | 59000 | 59000 | 59000 |
| Silent Service II | | 79000 | |
| Skids Mark | | 59000 | |
| Sporting Gold | 49000 | 49000 | |
| Stunn Runner | 29000 | 29000 | 29000 |
| Team Yankee Italiano | 69000 | 69000 | 69000 |
| Test Drive III | 65000 | 65000 | |
| Total Recall | 29000 | | 29000 |
| U.M.S. II Italiano | 69000 | 79000 | 69000 |
| U.N. Squadron | 29000 | | 39000 |
| War Of The Lance | | 69000 | |
| Warmonger | 59000 | 69000 | 69000 |
| Welltris | 59000 | 59000 | |
| Wonderland | 59000 | 59000 | 59000 |

| TITOLO | AMI | IBM | ATA |
|---|---|---|---|
| Alterated Destiny | 69000 | 69000 | |
| Amos | 145000 | | |
| AFT II Italiano | 59000 | 59000 | 59000 |
| Batman The Movie | 29000 | 29000 | |
| Battle Chess II | 59000 | 69000 | 59000 |
| Battle Master | 59000 | 59000 | 59000 |
| Cadaver | 49000 | | 49000 |
| Captive | 49000 | 49000 | 49000 |
| Code-Name:Iceman | 69000 | 79000 | |
| Conquests Of Camelot | 69000 | 79000 | |
| Crime Wave | 39000 | 39000 | 39000 |
| Days Of Thunder | 49000 | 49000 | 49000 |
| Dragon Wars | | 69000 | |
| Elvira | 39000 | 39000 | 39000 |
| F-15 Strike Eagle 3D | | 79000 | |
| Flight Of The Intruder | 59000 | 59000 | 59000 |
| Fountain Of Dreams | | 72000 | |
| Hearth Of China | | 69000 | |
| Heores Quest II | 69000 | 79000 | 69000 |
| Immortal | 49000 | | 49000 |
| Indianapolis 500 | 45000 | 45000 | |
| Ishido | 49000 | 59000 | |
| It Came From Desert | 59000 | 69000 | 59000 |
| Kick Off 2 | 29000 | 39000 | 39000 |
| Legend Of Silver Blade | 69000 | 69000 | 69000 |
| Lord Of The Ring | 59000 | 59000 | |
| M1 Tank Platoon | 59000 | 69000 | 59000 |
| Mean Streets | 29000 | 29000 | 29000 |
| Midwinter | 69000 | 79000 | 69000 |
| Monkey Island | | 69000 | |
| Mystical | 39000 | 49000 | 49000 |
| Never Ending Story II | 59000 | 69000 | 59000 |
| Paradroid 90 | 49000 | | 49000 |
| Red Baron | | 59000 | |
| Rick Dangerous II | 49000 | 49000 | 49000 |
| Rorke's Drift | 59000 | | |
| Secret Weapon Luftwaffe | | 59000 | |
| Simulcra | 59000 | | 59000 |
| Ski Or Die | | 49000 | |
| Sly Spy Secret Agent | 29000 | | 39000 |
| Sorcerian | | 79000 | |
| Space Quest IV | | 79000 | |
| Stormovik Soviet Attack | | 59000 | |
| Strider II | 29000 | | |
| Supremacy | 59000 | 59000 | 59000 |
| Teenage Mutant Ninja Turtles | 29000 | 29000 | 29000 |
| Toki | 49000 | | 49000 |
| Tv Sport Football | | 59000 | |
| Ultima VI | | 59000 | |
| Wings Leader | | 69000 | |

**MEGADRIVE**

After Burner II 115000
Air Diver 115000
Alex K.idd M.W. 115000
Alterated Beast 115000
Assault Suit L. 115000
Batman 115000
Columns 115000
Cyberball 115000
Darwin 4081 115000
Eswat 115000
Final Blow 115000
Ghostbusters 115000
Great Hurricane 115000
Insector X 115000
Moonwalker 115000
Strider
Four Hero Master
Axis
Atomic Robokid
Budokan
Shadow Blasters
Populous
New Zealand S.115000
Phantasy Star II 160000
Phelios 115000
Rambo III 115000
Rastan Saga II 115000
Sokoban 115000
Space Harrier II 115000
Super R. Basket 115000
Thunderforce II 115000
Whip Rush 115000
World Soccer 115000
XDR 115000
Hellfire 115000
Klax 115000
Revenge Of Shinobi
Golden Axe
Ghouls'N'Ghost
Super Hang On
Truxton
Super Monaco GP
Ringside Angel
Crack Down

**DISPONIBILE NUOVO JOYSTICK GENESIS TAC 50 L.49000**

**PC ENGINE**

Chase HQ 120000
Cyber Core 120000
Cyber Cross 120000
Death Angel 115000
Doraemon 120000
Dragon Spirit 120000
F1 pilot 110000
F1 Tripple Battle 120000
Ninja Warrior 120000
Ordyne 115000
Paranoia 120000
R-Type 120000
Shinobi 115000
Tiger Heli 115000
Wataru 120000
Power Drift 120000
Vigilante 115000
Robokid 120000
Bloody Wolf 120000
World C. Tennis 120000
Dragon Fighter 115000
Psycho Chaser 120000

## VIDEON III

Permette di digitalizzare una immagine proveniente da una telecamera, o da un videoregistratore che abbia un segnale in uscita videocomposito VHS o SVHS

**AMIGA L.590000**
**MS-DOS L.790000**

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



# SUPER MONACO GRAND PRIX

**Come correre il Gran Premio di Montecarlo senza rischiare la pelle (o collisioni con Senna).**

SEGA MEGADRIVE L80000 CT USCITO

I comandi semplici e l'interesse immediato lo rendono un gioco in cui ci si può immediatamente tuffare. Purtroppo, basta una gara per rendersi conto che non c'è niente di speciale. La grafica è una ottima trasposizione di quella del gioco da bar anche se si nota l'assenza degli oggetti più grandi ai lati della pista. Il testo e i display sin sovrapposizionela rendono un po' confusa. Il sonoro è sotto la media del Megadrive, con qualche effetto sparso e una sintesi vocale che lascia a desiderare.

Nel caso non ve lo ricordaste, *Super Monaco Grand Prix* è stato il primo gioco di guida da bar ad offrire una "vera" esperienza di guida. Per curvare non bastava più ruotare tranquillamente il volante: ci voleva della vera forza fisica per tenere la macchina in pista, mentre il volantino faceva di tutto per sovrasterzare. La cosa triste era che il bellissimo cabinato e i meravigliosi comandi servivano solo per nascondere un gioco mediocre.

Con *SMGP* si comprano due giochi di guida al prezzo di uno. Il primo, e più divertente, è il Gran Premio vero e proprio. Ambientato su di una sola pista, lo scopo è quello di superare una serie di prove, ciascuna costituita da tre giri in ogni sorta di condizione, dalla pioggia alla nebbia. Lungo la pista ci sono tre punti di controllo che una volta superati forniscono le informazioni riguardanti i tempi di gara e le posizioni. Una variazione interessante è che per rimanere in gara bisogna ottenere una posizione sempre più alta piuttosto che rientrare in un limite di tempo. Se si scende sotto la posizione data, il gioco termina.

L'altro gioco è il normale campionato del mondo, il cui stile - persino le piste - è più che familiare. Correre contro una dozzina di auto computerizzate su dieci fra le piste più famose, fra cui Brand's Hatch e Hockenheim. Se si fa un incidente o ci si piazza troppo indietro la partita finisce.

Oltre ai due giochi viene offerta una scelta di tre auto da pilotare, che vanno da una con cambio automatico per i novellini a un mostro con sette marce - ottimo per la velocità ma non tanto per curvare.

È triste, ma *SMGP* non ha assolutamente nulla di nuovo da offrire. D'accordo che il genere delle corse è stato fin troppo sfruttato, ma non c'è un solo elemento di gioco che non si possa trovare duplicato più volte in ogni collezione media di simulazioni di guida. Una conversione poco ispirata del gioco a gettoni senza neanche il sedile e il volante idraulici.

**Prendiamo la prima curva a poco meno di 260 miglia orarie. Una rapida occhiata al display ci dice che stiamo guidando con il cambio automatico, che siamo settimi e che se dovessimo finire dietro il 15° pilota il gioco terminerebbe.**

# DR MARIO

**La NINTENDO prosegue la saga dei fratelli Mario.**

I Fratelli Mario sono maturati un bel po' dai vecchi tempi, quando non avevano niente di meglio da fare che correre in giro per pigliare a testate ogni pezzo di muratura disponibile. Nel periodo fra l'epoca delle capocciate e oggi, hanno fatto gli straordinari seguendo dei corsi serali diventando degli esimi scienziati che lavorano in uno dei laboratori tecnicamente più avanzati del mondo. Ma la vita in camice bianco non è tutta scherzi e risa, come viene dimostrato in questo pessimo seguito di uno dei programmi più giocabili di tutti i tempi.

Degli insetti hanno invaso il laboratorio e - tanto per cambiare - tocca al giocatore distruggerli bombardandoli con delle particolari pillole .

Per descrivere la meccanica del gioco conviene prendere *Tetris*, aggiungerci *Forza 4* e condire con il Domino. Ogni livello comincia con un campo di gioco quasi del tutto vuoto se non fosse per la presenza di qualche insettino sparso in giro. Proprio come in *Tetris*, le pillole cadono lentamente dall'alto dello schermo una per volta, possono essere ruotate e infine fatte cadere in posizione. A differenza di *Tetris*, le pillole hanno una sola forma. Sono divise in due parti, ognuna delle quali colorata in una delle tre tinte del gioco (Bianco, Grigio e Nero). Le pillole possono essere eliminate allineando quattro sfumature identiche, ma non si ottengono punti nel farlo. Lo scopo è di creare una linea di quattro che incorpori in sé un insetto. Una volta che sono stati eliminati tutti gli insetti di un livello si passa a quello successivo, con più insetti e una velocità di caduta delle pillole leggermente più rapida.

È un'idea semplice, e bisogna dire che non funziona nemmeno tanto bene. Ci ritroviamo, insomma, con il personaggio preferito della Nintendo che gioca al gioco preferito dalla Nintendo, ma tristemente non si avvicina né a all'uno né all'altro.

GAMEBOY L50000 CT USCITO

All'inizio lo schema di gioco familiare e la nuova sfida affascinano, ma l'interesse diminuisce subito per via della ripetitività. Graficamente piatto anche per essere un gioco del Gameboy, con grafica semplificata e un solo fondale. Come gioco è quasi un plagio, il che non sarebbe neanche male se fosse migliore del gioco originale al quale si ispira. Purtroppo, non è affatto così

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

# MEGOS

Personalizza la tua maglietta !!
Se possiedi una stampante con i nostri nastri lo puoi fare !!

DISCHETTI DA 3 1/2 DS-DD CERTIFICATI
L. 1000

DISPONIBILI ULTIME NOVITA' SOFTWARE & HARDWARE

ATARI LYNX

NEO-GEO

GAME BOY

SEGA MEGADRIVE

PC ENGINE & SUPERGRAPHIC

IN ARRIVO NUOVE CONSOLLE

OFFERTA PC AT 286
1 Mb - 1 DRIVE HD - 1 HARD DISK DA 40 Mb
2 SERIALI - 1 PARALLELA - SCHEDA VGA 800 * 600
MONITOR VGA 1024 * 768 MONOC. - MOUSE
L. 1.590.000

## NOVITA' SOFTWARE SETTIMANALI PER AMIGA - C 64 - IBM

| | |
|---|---|
| DRIVE INTERNO PER AMIGA 2000 | L. 139.000 |
| DRIVE ESTERNO PER AMIGA CON TRACK DISPLAY | L. 236.000 |
| DRIVE ESTERNO PER AMIGA BYPASS | L. 179.000 |

DISPONIBILI HARD DISK PER AMIGA 500 - 1000 - 2000
DA 20 Mb A 63 Mb PER INFORMAZIONI TELEFONARE

ACTION REPLAY AMIGA L. 165.000

CASE IN METALLO PER AMIGA 500 L. 150.000

## ESPANSIONI PER AMIGA

| | |
|---|---|
| 512 K INTERNA PER AMIGA 500 | L. 140.000 |
| 2 Mb LNTERNA PER AMIGA 500 | L. 470.000 |
| 2 Mb ESTERNA PER AMIGA 500 | L. 700.000 |
| 2 Mb ESTERNA PER AMIGA 1000 AUTOCON. | L. 800.000 |

PER AMIGA 2000 ESPANSIONI DA 4 Mb A 8 Mb L. TELEF.

**TUTTI I PREZZI SONO IVA COMPRESA**

GI. BIT COMPUTER VIA A. VISCONTI, 78 22053 LECCO (CO)
TEL. 0341/286241 - FAX IN LINEA - BANCA DATI 031/421391
031 COMPUTER VIALE MASIA 16/18 COMO

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



# GAUNTLET

## La US GOLD tenta una sbalorditiva impresa sul Sega Master System

In *Gauntlet* combatterete contro mostri, demoni, fantasmi e Mr. Morte in carne (poca) e ossa (tante)

Quando l'Atari lanciò questo coin-op a quattro giocatori nel lontano 1985, creò una nuova arcade-mania. Persone di tutte le età - e di entrambi i sessi - impararono in fretta a padroneggiare i semplici comandi di *Gauntlet*. Il coin op fece subito colpo.

Tutto è rimasto uguale. Dopo aver scelto uno dei quattro personaggi - un Elfo, un Mago, una Valkyria o un Guerriero - potete partire alla ricerca di tesori e dell'uscita più vicina del labirinto. Appena si attraversa un'uscita, si entra subito in un altro dei 128 labirinti del gioco! Come ogni labirinto che si rispetti, ognuno è popolato da mostri, invitanti tesori e passaggi segreti.

In ogni labirinto spuntano orribili creature, fantasmi e demoni con il solo scopo di sottrarre energia ai poveri avventurieri. Se questa raggiunge quota zero, lo sfortunato entra a far parte della storia...

Per tenere lontani gli avversari si hanno a disposizione, in base al personaggio scelto, arco e frecce, spade, asce e bastoni magici. Si può anche affrontare il combattimento corpo a corpo, ma non è salutare e porta via molto tempo. Potete anche trovare degli oggetti che vi aiuteranno a sopravvivere, come pozioni magiche per immobilizzare gli avversari, cibo per dare una spinta al livello dell'energia e chiavi per aprire determinati cancelli.

Tuttavia conviene non essere troppo esosi, perché l'ostinazione nel raccogliere i bonus può provocare seri danni alla salute del proprio personaggio. Ad intervalli regolari si visita una stanza del tesoro, dove bisogna raccogliere più monete possibile nel tempo a disposizione.

La visuale è dall'alto ma con una certa angolatura che la rende simil-3D. Lo schermo scrolla nelle otto direzioni, e una finestra di stato sulla destra mostra il punteggio, l'energia e gli oggetti che sono stati raccolti. Gli sprite sono piccoli ma altamente dettagliati. Il sonoro si riduce a saltuari effetti standard.

Si può giocare in due contemporaneamente, aiutandosi o ostacolandosi a vicenda. Spesso il primo metodo consente di avanzare per molti livelli, il secondo di farsi due risate tra amici! La versione per Master System presenta alcune varianti rispetto al coin-op. Invece di avere velocità diverse da personaggio a personaggio, si hanno differenti ritmi di sparo, e il ladro è stato rimpiazzato da penalità. In conclusione, *Gauntlet* su Master System è molto bello ed è una accurata conversione di uno stupendo spara-e-fuggi fantasy. Perdetevi pure nei suoi labirinti.

Sega Master L80000cart IMMINENTE

K VOTO **859**

Nonostante l'età, *Gauntlet* è ancora un bel gioco. L'implementazione della US GOLD per Master System è la miglior conversione per macchine da casa. Lo scrolling è veloce, gli sprite colorati e dettagliati. Il sonoro è una piccola delusione - molte delle frasi digitalizzate sono state eliminate, e si sente la mancanza dei messaggi di avvertimento tipo "Wizard you are about to die"! Giocare in due poi è davvero gratificante. *Gauntlet* ha il giusto feeling per uno spara-e-fuggi, e dovrebbe essere nella "lista degli acquisti" di qualunque possessore di un Master System.

### COME PROGRAMMARE GAUNTLET

***Gauntlet* sul Sega Master System è stato convertito da un programmatore più che esperto, Tom Porter, che con questa ha ben nove conversioni di *Gauntlet* sulle spalle. La programmazione del gioco gli è costata sei mesi di lavoro, utilizzando il kit standard di sviluppo per il Sega - un PC con l'ICE (In-Circuit Emulator, una tipica americanata per dire che in un PC è stato inserito un chip che emula alla perfezione un Sega). "La versione per Sega Master System di *Gauntlet* è la migliore di qualunque sistema da casa, 16-bit compresi. Il tutto gira a 4/50 di secondo - probabilmente è più veloce del coin-op", afferma Porter. "A causa del ristretto tempo di accesso del chip video, i mostri non si muovono velocemente come dovrebbero". Tuttavia ci possono essere fino a 160 mostri e 20 proiettili contemporaneamente sullo schermo.**

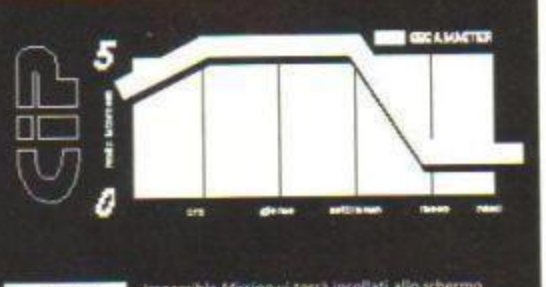
**Porter ci ha rivelato che esiste una gabola particolare in questa versione di *Gauntlet*: chi riuscirà a scoprirla, ce lo comunichi e inscriverà il suo nome nell'Albo d'Oro di TNT?**

Il nostro eroe sta per raggiungere la macchina delle caramelle... una Missione Impossibile?

## Un classico per C64 convertito dalla US GOLD per Sega Master System

# IMPOSSIBLE MISSION

Sega Master L80000cart IMMINENTE




K VOTO **802**

*Impossible Mission* vi terrà incollati allo schermo. La grafica, il sonoro, e la giocabilità sembrano dati per gli standard moderni, specialmente quando comparati con *Alex Kid* e *Wonderboy* per Sega. Le frasi digitalizzate hanno perso molto di qualità, e sembrano un campionamento di un campionamento! I giocatori tradizionali saranno portati per *Impossible Mission*, quelli console-maniaci probabilmente no. Non scartatelo a priori, ma dateci almeno un'occhiata prima di comprarlo.

"Un altro visitatore. Entra, rimani per un momento, restaci per sempre." Certo non è il miglior augurio, quello che introduce il temerario videogiocatore in *Impossible Mission*. Il protagonista di questo gioco, ispirato ad una serie televisiva degli anni '60, è un agente segreto a cui è assegnato il compito di fermare i piani di dominio mondiale del professor Elvin. Un codice segreto è stato diviso in 36 parti, successivamente sparpagliate nel quartier generale di Elvin. L'agente deve infiltrarsi nel complesso, trovare le parti del codice, unirle, sconfiggere il diabolico Elvin e salvare il mondo. Il tutto in sole sei ore...

Viaggiando tramite degli ascensori, il giocatore deve visitare una miriade di stanze - riempite di mortali robot-guardiani - per trovare le parti del codice nascoste dentro tavoli, divani, vasche da bagno, librerie e distributori di caramelle. Ogni stanza è formata da una moltitudine di piattaforme e a-scensori, sulle quali l'eroe della situazione deve saltellare, evitando i robot e perquisendo tutti gli oggetti che trova. Ci sono molti tipi di robot, ciascuno con uno specifico modo di muoversi. Molti sono armati di raggi laser, alcuni sono immobili, mentre altri si dirigono verso l'agente segreto, che deve stare ben all'erta, perché possono essere più veloci di lui. Ben presto chi gioca a *Impossible Mission* imparerà gli schemi di movimento di ciascun robot - ed è meglio non fare mosse azzardate fino a quando non si sa bene quale robot si stia affrontando. I terminali possono riposizionare le piattaforme nella posizione iniziale o immobilizzare temporaneamente i robot di quella stanza.

Passando da un piano all'altro potete mettere insieme i pezzi del puzzle

"Aaargh!" Il contatto con i robot o con i loro raggi è mortale, come lo è il cadere fuori dallo schermo. Ogni volta che si perde una vita, vengono detratti dieci minuti dal limite di tempo. Completare il codice non è cosa da poco, perché è composto da nove lettere, selezionate a caso ogni volta che si inizia una nuova partita, e ciascuna di esse è formata da quattro pezzi di puzzle che devono essere sovrapposti e orientati nel modo giusto. Inoltre la disposizione dele stanze è casuale per ogni partita, per cui *Impossible Mission* si pone un gradino più in alto rispetta agli altri platform-game.

Chiamateci nostalgici. Chiamateci virtuali. Ma speriamo che un giorno qualcuno da qualche parte crei una versione in realtà virtuale di *Impossible Mission*. Sarebbe proprio un gioco virtuale perfetto!



http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

# ANIMATION STUDIO

## La Walt Disney entra nel Mondo degli Home Computer

C'era una volta, molti anni fa, un disegnatore di cartoni animati infelice, poiché ogni volta che voleva disegnare un cartone animato doveva passare molte ore nel suo laboratorio. Molti anni fa, infatti, per ogni secondo di animazione dovevano essere preparate 12 immagini, quindi per creare un cartone animato che durasse un minuto il nostro disegnatore doveva preparare ben 720 immagini, senza contare che ognuna di esse doveva essere bozzata, realizzata, colorata, filmata (per trasportarla su celluloide) tante volte quanti erano i dodicesimi di secondo nei quali doveva essere visibile sullo schermo. Tutto ciò può darvi la misura di quanto fosse complicato produrre una animazione.

Vorremmo poter dire che le cose oggi sono molto cambiate, ma purtroppo non è così! Anche adesso creare un cartone animato di ottima qualità è un lavoro molto complicato e costoso, e per di più oggigiorno vengono utilizzate 24 immagini al secondo. Da qualche anno, però, i cartoni animati si realizzano su computer (quasi tutti), e questo rende più veloce il lavoro di creazione, ma soprattutto velocizza la correzione degli errori, perché è possibile controlare continuamente il proprio lavoro in tempo reale. Prima, infatti, si doveva aspettare la trasposizione su celluloide e, se c'erano errori, bisognava rifare il lavoro. Con l'utilizzo dei computer,

gli errori vengono eliminati in fase di creazione con un notevole risparmio di tempo e quindi di denaro. *Animation Studio* nasce proprio come risposta a queste esigenze ed è il risultato degli esperimenti fatti con l'Amiga dagli animatori della Walt Disney.

*Animation Studio* trasporta su computer le tecniche creative della Disney, quali l'animazione a celle, l'effetto *onion skin* (a buccia di cipolla) e la tabella d'esposizione. L'animazione a celle consente di lavorare su ogni singola immagine, dando all'animatore la possibilità di controllare totalmente l'intera animazione, così da ottenere pienamente il risultato voluto. In linea con la filosofia Disney, però, sta a voi disegnare ogni singolo passo di un'animazione: il programma non fa niente al posto vostro. Quindi, se speravate di poter creare animazioni alla Disney senza saper disegnare alla Disney questo non è il programma che fa per voi.

L'effetto *onion skin* o carta lucida permette di vedere "in trasparenza" quello che è stato disegnato nelle ultime tre celle. Questa tecnica facilita la creazione di animazioni fluide, perché il disegnatore può rendersi conto della dinamica del movimento e disegnare di conseguenza l'immagine seguente.

La tabella di esposizione o *exposure sheet* è un potentissimo strumento che permette di "progettare" l'animazione, decidendo il tempo e l'ordine degli eventi, cioè quale immagini o celle inserire e per quanto tempo debbano essere visibili. Inoltre, consente di sincronizzare suoni e canzoni con l'animazione. La tabella di esposizione è, in pratica, il laboratorio dove l'animazione viene filmata e preparata per la visione.

*Animation Studio* è diviso in due parti principali: *Pencil test* e *Ink & Paint*. Queste due parti sono in realtà due programmi veri e propri. Il fatto che siano divisi tra loro, permette di utilizzare uno dei due programmi anche su un sistema fornito di soli 512K. Con solo mezzo mega però la memoria che rimane per lavorare è veramente poca. Anche con un mega, non è possibile lavorare in alta risoluzione interlacciata (640x400), mentre in bassa risoluzione (320x200) la lunghezza delle animazioni che si possono produrre è piuttosto limitata.

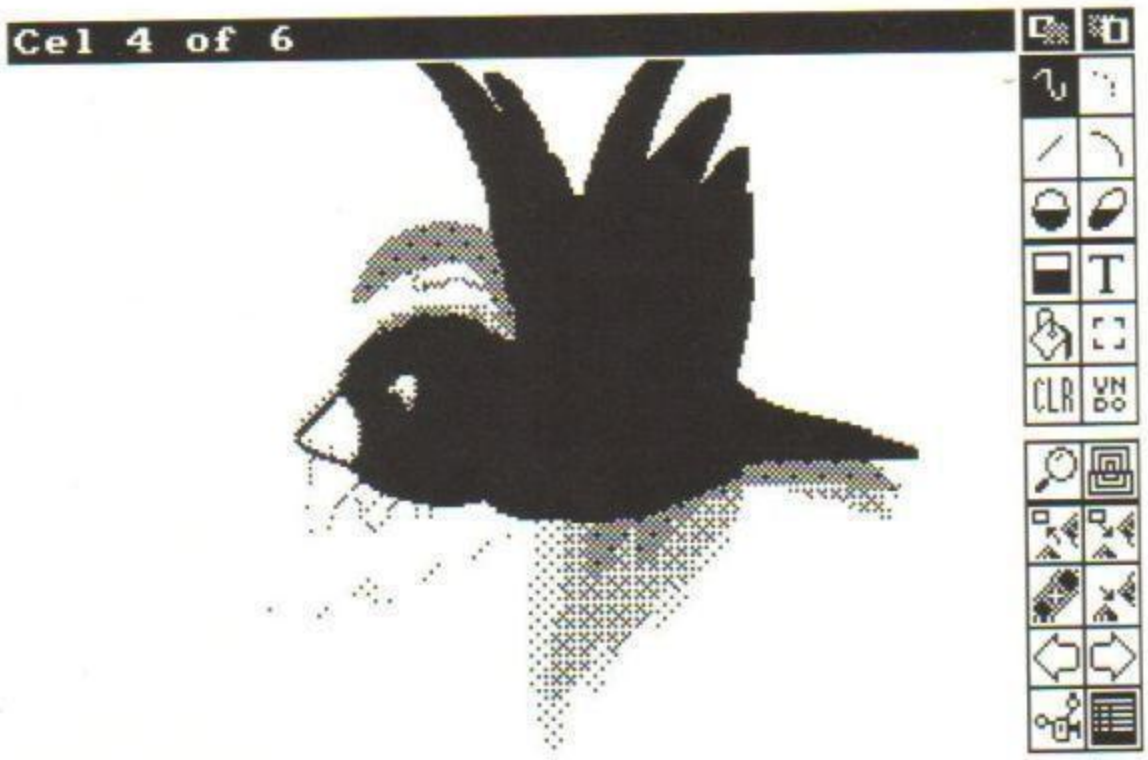
*Pencil Test* permette di creare animazioni in bianco e nero e di manipolare la tabella di esposizione. Ad ogni animazione creata in *Pencil Test* viene associata una tabella di esposizione standard, che mette semplicemente in successione le celle così come sono state create, ma è possibile, grazie ad opportuni comandi, sincronizzare dei suoni in formato INSTR o spartiti musicali in formato SONIX o SMUS, e cambiare l'ordine e il periodo di esposizione di ogni cella.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/






Pencil Test consente di visionare le immagini precedenti mentre se ne sta disegnando una nuova.

*Ink & Paint* invece, permette di colorare, ed eventualmente ritoccare, le singole immagini, che peraltro possono essere salvate in formato IFF e manipolate con qualunque programma che riconosca questo formato, come ad esempio *Deluxe Paint* e *Photon Paint*. Permette inoltre di usare immagini IFF come sfondo per le proprie animazioni, ma quest'ultima opzione utilizza MOLTA memoria. I principali strumenti di entrambi i programmi sono disponibili come *gadget* nel solito formato alla *DPaint* (cioè a caduta verticale), più qualche gadget per la gestione dell'animazione.

La confezione del programma contiene due manuali molto completi (in italiano, evviva!), uno per spiegare il programma e uno per insegnare le tecniche di animazione della Walt Disney; inoltre, dei tre dischi contenuti nella confezione, due contengono esempi e demo di animazioni da studiare, compresa la spassosissima sequenza con Paperino alle prese con un computer.

In conclusione, *Animation Studio* è un programma molto potente e una volta imparate le tecniche di disegno dà risultati davvero stupefacenti. Non è comunque dedicato all'utente medio, ma a chi sa disegnare davvero ed è disposto a lavorare sodo e a lungo per ottenere dei buoni risultati. Il fatto che sia supportato dalla Disney è inoltre un punto in più a suo favore: siamo certi che sarà il primo di una lunga serie.

Chi vuole fare qualcosa di veramente serio, ad ogni modo, si preoccupi di avere a disposizione più di un mega di memoria.

MATRIX

AMIGA 500 (ITALIA) L. 750.000
VIDEON 3 AMIGA L. 525.000
STAMPANTE COMMODORE 1550 L. 380.000
STAMPANTE CITIZEN 124D 24 AGHI L. 650.000
DRIVE ESTERNO PASSANTE PER AMIGA L. 155.000

TUTTI I NOSTRI PREZZI SONO IVA COMPRESA!!!

CONTINUA L' ECCEZIONALE OFFERTA:
compra due giochi e ne avrai uno in regalo

COMMODORE
STAMPANTI CITIZEN
PC TRUST
DISCHETTI MITSUBISHI

ATTENZIONE!!
ATARI PC-FOLIO L. 400.000

PER LE PRIME 5 TELEFONATE
HARD DISK A 590 L. 725.000

OFFERTA DISCHETTI
DISK 3.5. (minimo 100) L. 750

Vendita per corrispondenza
Telefonateci o scriveteci per avere il nostro listino
VIA MASSENA 38/H - 10128 Torino - Tel. 011/5613232

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

## LINEA AMIGA COMMODORE

### GLI HARD DISK

**FLASHBANK** - Hard disk e DMA controller su scheda per A2000. Autoboot con sistemi operativi 1.2 e 1.3. Autoconfing. Formattatto con Fast File System.
**FLASHBANK** 20Mb 40ms L. 490.000
**FLASHBANK** 32Mb 40ms L. 590.000
**FLASHBANK** 40Mb 23ms L. 690.000
**FLASHBANK** 63Mb 23ms L. 890.000
**2 MODULO A2090 Autoboot** - Modulo che rende autoboot i controller Commodore A2090. Si inserisce su uno slot a 100 pin L. 129.000
**MULTIBRAIN** - Hard Disk e DMA controller per A500/1000. Autoboot Autoconfing, formattatto con FFS. Espansione opzionale RAM da 2 a 8 Mb.
MULTIBRAIN 20 Mb - 40ms L. 890.000
MULTIBRAIN 40 Mb - 40ms L.1.090.000
MULTIBRAIN 40 Mb - 25ms L.1.390.000
Mod. RAM 2Mb L. 390.000 - 4Mb L. 590.000 - 8Mb - L. 990.000
**IMPACT A2000 GVP** - HD controller SCSI più Espansione RAM 2Mb per A2000 e ZBB con autoboot o Kb L. 440.000 - 2Mb L. 690.000
**IMPACT HC2000** - Come sopra, ma senza RAM, con possibilità di montare l'hard disk direttamente su scheda. L. 410.000
**TOPCARD HARDITAL** - Controller Hard Disk SCSI per A2000. Autoboot autoconfigurante. Tutte le partizioni sono FFS e bootabili. Costruito completamente in tecnologia VLSI. L. 240.000
**A2091 Commodore** - Controller Hard disk SCSI per A2000. Autoboot. Autoconfing. Con possibilità di inserire 2Mb di Ram. L. 290.000
Con 2Mb L. 490.000
Hard disk SCSI 40Mb 3,5" 11ms - Quantum L. 620.000
Hard disk SCSI 80Mb 3,5" 11ms - Quantum L. 890.000
Hard disk SCSI 120Mb 3,5" 11ms - Quantum L.1.240.000
Hard disk SCSI 210Mb 3,5" 11ms - Quantum L.1.890.000
Streamer 150Mb TAPE BACK-UP SCSI L.1.490.000
Hard disk SCSI REMOVIBILE 44Mb 25ms-Sysquest L.1.390.000
**DOTTO ARDITAL** - HD controller più micro hard disk che si inserisce all'interno dell'A500. Dimensioni: 11cmx7cmx1,5cm. Prezzo 40Mb 23ms L.1.115.000
**A590 Commodore** - Hd controller più hardisk da 20Mb con espansione Ram da 0 a 2Mb autoboot per A500. L. 720.000
Con 2Mb di RAM L. 920.000
**HD2000 card** - Controller ed Hardisk da su scheda per AMSTRAD, IBM/XT o A2000 con Janus. HD 2000CARD 32Mb L. 490.000

### GLI EMULATORI MS/DOS

**POWER PC BOARD** - Emulatore IBMxt per A500. Si inserisce nello slot per l'espansione da 512 Kb. In ambiente Amiga Dos Espande la memoria del computer a 1Mb. L. 590.000
**AT ONCE VORTEX** - Emulatore AT con CPU 286 8MHz per l'A500. Si inserisce all'interno del computer. Utilizza tutte le risorse del computer: Hard disk, mouse, memoria, ecc. L. 440.000
**JANUS XT** - Emulatore IBM/XT per A2000 + drive da 5,1/4 con garanzia Commodore Italia. L. 620.000
**JANUS AT** - Emulatore IBM/AT per A2000 + drive da 5,1/4 con garanzia Commodore Italia. L.1.290.000

### LE ESPANSIONI DI MEMORIA

**AMEGABOARD** - Espansione di memoria per A1000 da 2Mb. Esterna. Autoconfigurante. Si installa sul connettore laterale. Munita di connettore passante per altre periferiche, completa di LED e di interruttore per il diserimento senza disconnetterla dal computer. Dimensioni 21x10x4,7cm. L. 490.000
**XPANDER** - Espansione di memoria da 2Mb per A500/1000 di tipo slim. Esterna. 0 Wait State. Munita di interruttore di disinserimento. Autoconfigurante. Dimensioni 13x10x2,5cm. L. 420.000
**AMINTERAM** - Espansione di memoria per A500 da 512 Kb. Si inserisce nell'apposito slot del computer. L. 79.000
Con orologio e batteria tampone L. 99.000
**INSIDER 2 HARDITAL** - Espansione di memoria da 2Mb per A500. Espande la memoria a 2,3Mb nei computer con i vecchi Agnus e a 2,5Mb in quelli con i nuovi BIG Agnus, di cui 1Mb come chip RAM e 1,5Mb come fast RAM. Si inserisce nell'apposito slot del computer. Completa di orologio e batteria tampone. L.280.000
**INSIDER 4 HARDITAL** - Come sopra ma da 4Mb L. 440.000
**INSIDER 6 HARDITAL** - Come sopra ma da 6Mb L. 590.000
**SUPEROTTO ARDITAL** - Espansione da 0-2-4-8Mb sulla stessa scheda per A2000 o ZBB. Completa di display con indicazione della memoria disponibile e di led di autoconfigurazione. Zero wait state.
2Mb L. 390.000 - 4Mb L. 540.000 - 8Mb L. 790.000
**SUPER8 HD** - Come sopra ma con integrato un controller SCSI per HD. Aggiungere L. 150.000
**A2058** - Commodore - Espansione da 2 a 8Mb per A2000. 2Mb L. 850.000
**KRICKROM 1.3 A1000** - Krickrom 1.3 su Eprom senza saldature per A1000 con orologio tampone. Si inserisce sul connettore laterale del computer. Completo di connettore passante. L. 149.000
KRICKROM 1.3 A500/2000 - Krickrom 1.3 su Eprom interno per A500/2000. Completo di deviatore per Kickstart 1.2. L. 89.000
**KRICKROM 2.0** - Krickrom 2.0 su eprom interno per Amiga. Switchabile tra 1.3 e 2.0. L. 160.000

### I DRIVE

**ADRIVE** - Drive da 3,5" esterno per A500/1000/2000. Con interruttore per il disinserimento e di connettore passante. L. 119.000
**ADRIVE 2000** - Drive interno da 3,5" per A2000. L. 99.000
**SUPERDRIVE HARDITAL** - Rivoluzionario drive da 3,5" esterno per A500/1000/2000. Comprende un tasto PLAGIO per duplicare qualsiasi programma, un tasto AV per inpedire la contaminazione di virus sul dischetto, e di un tasto per disattivare il drive. Completo di connettore passante. L. 159.000
**BANG 2081 HARDITAL** - Scheda accelleratrice per A500/2000 contenente il 68020 a 16MHz e coprocessore 68881 a 16MHz. L. 490.000

### ACCELLERATORI - PROCESSORI - COPROCESSORI

**GVP 3001** - Scheda accelleratrice per A2000, comprende 68030 e 68882 a 28Mhz. Controller HD e espansione di memoria a 32 bit da 4Mb espandibili a 8.
L. 2.690.000. Come sopra ma a 33MHz L. 3.490.000. A 50MHz L. 4.490.000. Come sopra ma a 28 MHz senza RAM e coprocessore L. 1.290.000.
**PROCESSORI:** 68010 - L. 29.000 68020 16MHz - L. 190.000 68030 16MHz - L. 290.000
**COPROCESSORI:** 68881 16MHz L. 190.000 68882 16MHz L. 290.000
**A2630** - Scheda accelleratrice contenente 68030 e 68882 a 28MHz+RAM a 32 bit da 2Mb. L.2.850.000. Con 4Mb L. 3.240.000

### DIGITALIZZATORI AUDIO E VIDEO

**FLICKER FIXER PER A500** - Scheda anti flicker interna per A500 o A2000. L. 590.000
**GENLOCK CARD A2300 Commodore** - Scheda Genlock semprofessionale per Amiga 2000. L.3.900.000
**FLICKER FIXER** - Scheda da inserire nello slot video dell'A2000 ed elimina il flicker. L.3.700.000
Flicker Fixer + Monitor Multisync L. 990.000

### ZORRO BIG BLUE

Chassis metallico per A500/1000 comprendente mainboard con 3 slot 100 pin A2000 più 3 slot XT, 3 slot At compatibili più 1 slot CPU a 86 pin per schede con 68020/68881 (Hurricane, A2620). Completo di alimentatore switching da 180 W. Predisposizione per 2 drive da 3,5", 1 drive da 5,1/4" 1 hard disk da 3,5" o 5,1/4" edigiboard. L. 470.000

### I MONITORS

**COMMODORE 1084 S** - Monitor HiRes stereo per A500, A1000, A2000. L. 450.000
**PHILIPS 8833** - Monitor stereo per Amiga o PC L. 450.000

### LE STAMPANTI

**STAR LC 10** L. 380.000
**STAR LC 10 color** L. 450.000
**STAR LC 24-10** - Stampanti a 24 aghi 150 cps NLQ. L. 610.000
**COMMODORE MPS 1230** L. 330.000
**COMMODORE MPS 1550 C COLOR** L. 410.000
**COMMODORE MPS 1224** - Stampante 24 aghi - colori - 132 colonne L. 890.000

### I COMPUTER

**AMIGA 500** - Completo di mouse e manuali e garanzia Commodore Italia L. 690.000
Come sopra ma con espansione da 1Mb L. 750.000
Come sopra ma con espansione da 2,5Mb L. 940.000
**AMIGA 2000** - Completo di mouse e manuali con garanzia Commodore Italia L. 1.490.000
Come sopra più espansione da 2Mb L.1.820.000
Come sopra più hard disk autoboot SCSI da 40Mb e espansione da 2Mb L. 2.390.000
**AMIGA 3000** **CHIEDERE**
2 DISCHETTI DA 3,5" SONY BULK DD-SS 1 L. 990 - 10 L. 890 - 100 L. 790 - 1000 L. 650

COMPUTER CENTER

PER INFORMAZIONI E/O ORDINAZIONI:
VIA Forze Armate, 260
20152 Milano - Tel. 02/4890213

HARDITAL

Show Room - Via Cantoni, 12
Milano - Tel. 02/4983457/4983462

VENDITA SOLO PER CORRISPONDENZA
TUTTI I PREZZI SONO IVA COMPRESA

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



# CHAMPIONS OF KRYNN

**Questo mese TNT si dedica a: *Champions of Kryn, Last Ninja II, Xenomorph* e alla prima parte della soluzione di *Op Stelth***

Dopo un ritardo, dovuto a problemi di spazio, K vi presenta la soluzione completa di *Champions of Krynn*, divisa in due parti. Il gruppo che vi consigliamo è composto da un guerriero, un cavaliere, un mago, un chierico e un ladro Kender. I personaggi multi-classi sono utili nelle ultime missioni, perché potrete contare su maghi che hanno l'AC e la forza di un guerriero, ma sono molto scomodi agli inizi, perché i primi livelli di esperienza tarderanno ad arrivare. Così, utilizzando il gruppo suggerito prima, il sesto personaggio potrebbe essere un guerriero-mago, per esempio, debole all'inizio, ma utile alla conclusione della vostra avventura nella terra di Krynn. I consigli e la soluzione sono frutto, oltre che allo sconfinato sapere di Paolo Paglianti, di Alberto Lagi di Bonemerse (CR) e Luca "The Hawk" Murolo di Molfetta (BA).

**Missione 1**: **Pattuglia.** Appena usciti dal campo, troverete una carovana attaccata dai draconici. Eliminate i 4 Baaz e riconducete i superstiti al campo base.

**Missione 2**: **Liberare Caramon**. Appena entrati in Throtl, verrete accolti da un nutrito numero di Hobgoblin. Una volta che li avrete uccisi, troverete davanti a voi un "trivio": a destra si trova una porta segreta apparentemente insuperabile, davanti incontrerete 3 NPC e qualche scroll utile, mentre imboccando il corridoio a sinistra andrete verso Caramon.

In una stanza verrete attaccati da dei draconici, mentre altri scompariranno attraverso un muro: conclusa la battaglia, perlustrate la stanza e troverete un finto muro ed un tesoro. Caramon si trova in un vicolo cieco in basso a sinistra, simile ad un ferro di cavallo rovesciato.

Quando lo libererete, vi indicherà dove trovare il chierico che possiede la chiave per arrivare nel sotterraneo. Trovatelo, eliminatelo e ritornate alla porta che non si apriva.

**Missione 3**: **Investigare a Throtl.** Quando arriverete alla porta segreta, si illuminerà. Attraversatela, e, dopo aver messo a tacere le guardie, avvicinatevi all'altare della Conversione, provocando "l'ira funesta dei pelid...", cioè, dei presenti. Finita la discussione, cercate in una stanza vicina alcuni draconici che trasportano delle uova di bronzo; affrontate i più coraggiosi e poi inseguite i fuggitivi nelle catacombe (qui non si può vedere nel modo AREA, per cui vi conviene farvi una mappa). Eliminati i draconici che vi accolgono in modo decisamente scortese, prendete il tesoro nella stanza accanto a quella in cui i soldati nominano Myrtani. Dovreste trovare un Hoopak +2, un Bracer +6 AC e una Wand per le Ice Storm.

Ora entrate nella caverna e continuate l'inseguimento di quelli che trasportavano le uova, seguendo le voci e i rumori. Superate alcune guardie, incontrerete alcuni Hobgoblin che rideranno, perché hanno al loro fianco due draghi bianchi. Per voi non c'è niente da ridere, perché forse sono più pericolosi gli Hobgoblin che i draghi! Dopo lo scambio di convenevoli i rimanenti Hobgoblin chiederanno di arrendersi: attaccateli SUBITO e troverete le uova.

**Missione 4**: **Perlustrare Jelek.** Per la mappa date un'occhiata alle Entry 45. Prima di partire, parlate una seconda volta con Lord Karl, che vi chiederà una rosa d'argento per farne un dono. Appena entrati in città incontrerete Skyla che vi indicherà un posto dove i suoi "amici" hanno organizzato una festa, solo che la vogliono fare a voi. Questa battaglia può rivelarsi difficile perché ci sono alcuni Wizard difesi da un bel po' di guerrieri di livelli abbastanza alti. Al termine della festa, Mysella si unirà a voi, indicandovi un posto in cui ci si può riposare (è la casa a nord-est accanto al cimitero). Ora dovrete andare nel cimitero, nella costruzione in basso a destra. Recuperati i documenti potrete tornare al campo base, o guadagnare esperienza (abbastanza) e soldi (molti!) andando nella parte a nord del cimitero: nell'ultimo corridoio troverete tre draghi neri, che dovreste riuscire a sconfiggere abbastanza velocemente, stando attenti al loro soffio. Dopo la battaglia andate nella casa a nord e da lì uscite.

**Missione 5**: **investigare a Gargath (recuperare la Dragon Lance).** Per la mappa consultate l'Entry 72. Appena entrati, ingannate le guardie con il personaggio con carisma maggiore, perché queste vengono sempre rimpiazzate.

Quindi seguite l'uomo, che è un agente dei "buoni". Se volete guadagnare un po' di esperienza potete salire sugli spalti, anche se non è necessario per la conclusione della missione.

Ora dirigetevi verso il muro a nord della città: in una delle case di fronte troverete degli ufficiali, che, una volta uccisi, lasciano sul campo una preziosissima Plate Mail. Entrate nel muro, che è un insieme di passaggi segreti e porte nascoste, che nasconde il Keep vero e proprio (la mappa è data dall'Entry 23).

Nel Keep dovete sempre salire inseguendo Myrtani; su ogni piano troverete pane per i vostri denti, quindi riposatevi quando ne avrete bisogno. All'ultimo piano, arrivati in cima ...aaargh!, quel vigliacco se ne va su un drago rosso, lasciandovi in compagnia di tre neri, su cui potete sfogarvi facendoli a pezzi. In una stanza dove potete giocare a dadi con dei soldati, c'è anche un tesoro nascosto.

**Missione 6**: **Recuperare il tesoro dell'antica tomba del cavaliere.** Nota: per questa

Come speravamo, la K-HotLine ha avuto successo, sopratutto grazie alla valanga di trucchi speditaci dai nostri lettori.

***Attenzione: da dicembre cambia l'orario della K-HotLine: il Venerdì pomeriggio dalle 18:00 alle 19:00 (esigenze di studio del responsabile...)***

Ringraziamo coloro che hanno telefonato per segnalare la loro disponibilità ad aiutare i lettori più disperati. Ecco i primi "samaritani"...

**Dario Spadea**
Via Arbe 55, 20125 Milano - Ha finito il secondo livello di *Captive*.

**Luca Murolo "The Hawk"**
Via Giuseppe di Vittorio 27/A, 70056 Molfetta (BA) - Offre aiuti per diversi GdR/avventure, come *Castle Master* e *Champions of Krynn*.

**Stefano Zanza**
Via Alessandro Volta 7, 25040 Cortefranca (BR) - Offre aiuti per *Drakkhen* e *Maniac Mansion*.

**Riccardo Bocci "Drako Paladin"**
P.zza S.Pietro 2, 05100 Terni (TR) - Ha finito *Chaos Strikes Back* e offre aiuti per numerose avventure e GdR.

**Pierluigi Attili**
Via Domenico Panaroli 41, 00172 Roma - Ha finito *Ultima VI* (!!!).



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

# LAST NINJA II

**Per tutti i ninja a 8 e 16-bit, ecco le mappe dei primi tre livelli (coraggio, così dovrete superarne solo quattro da soli!) preparati dalla System 3.**

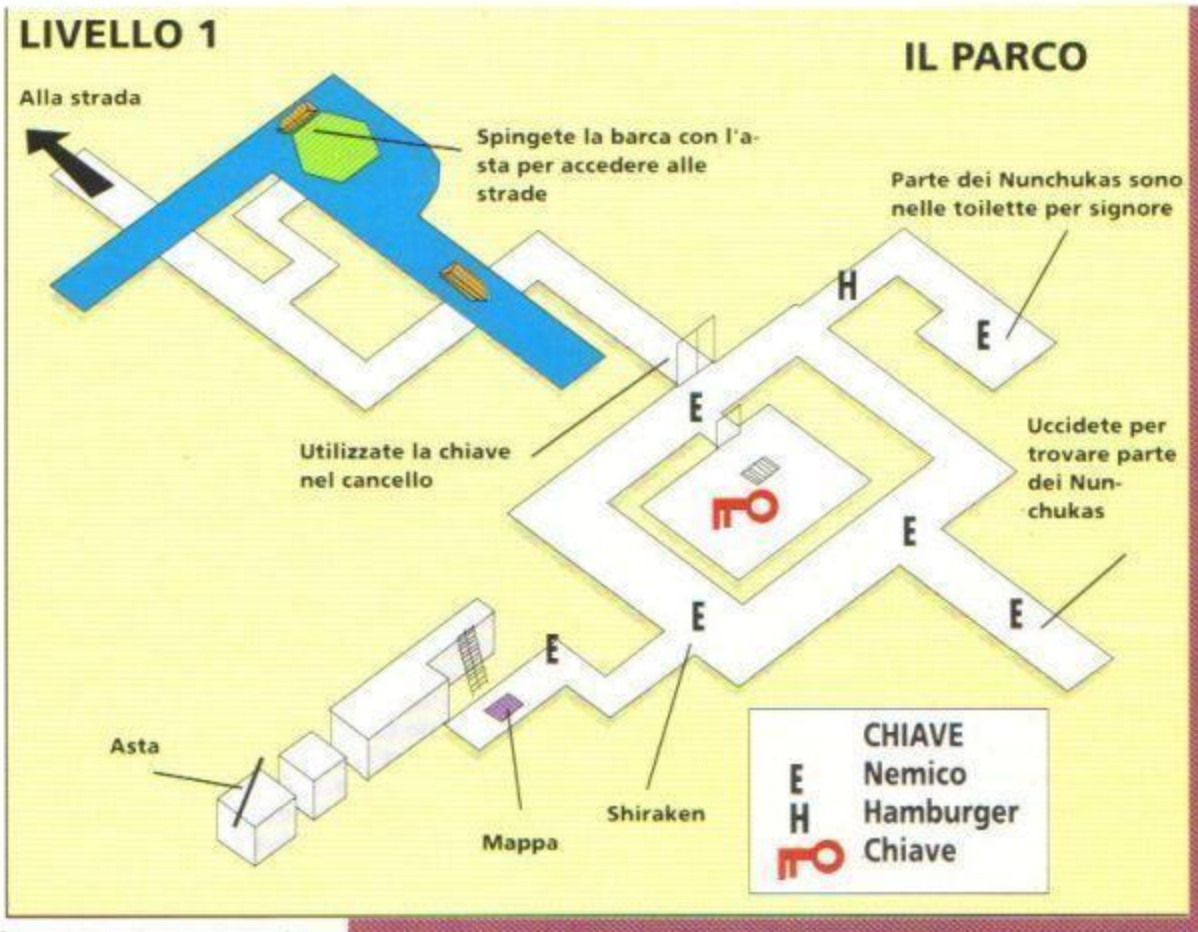
missione avete bisogno di un cavaliere; inoltre nella tomba non potrete dormire, perciò entrateci solo se siete al massimo delle forze.
Dirigetevi a Nord-Ovest ed entrate. Prima di poter accedere alla prova finale dovrete sottoporvi a tre diverse prove: dell'onore, del valore e del coraggio. Nella prima uno spirito vi dirà di prendere un'arma nella mano indicata (una longsword +5) e di andare avanti. Aspettate a far salti di gioia, perché la dovrete restituire quasi subito, quando avrete la visione di un uomo attaccato dai lupi.
Nella prova del valore, quando attraverserete il primo cerchio di fuoco, scegliete un cavaliere, che perderà quasi la metà dei Punti-ferita. Nel secondo cerchio entrate con lo stesso cavaliere, che rimarrà con un solo Punto-ferita! Il terzo cerchio, comunque, lo curerà completamente. Nella prova del coraggio, dovrete combattere: superata la stanza con il soffitto pericolante (che vi fa perdere metà dei Punti-ferita) affronterete nell'ordine 4 scheletri (molto forti), un gruppo di animali schifosissimi, e infine 4 draghi. L'importante è non fuggire mai (ma potrete sempre uscire, riposarvi e rientrare). Nelle sale del tesoro non prendete nulla. Finite le tre prove, uscite, rimettetevi in forze e rientrate.
Ora andate nella cripta per affrontare la prova finale: allegria! per un tesoro lei deve rispondere a qualche domanda, ma attenzione, mi dicono dalla regia che solo un cavaliere può rispondere correttamente.
Una volta entrati nella cripta lo spettro del cavaliere vi donerà sei armature solamniche K.C.O. (knight class only), una spada +2 e un oggetto che porta la forza di chi lo usa a 21.
Ora, mentre ve ne andate felici e contenti, diversi gruppi di draconici vi attaccheranno. Non fermatevi a riposarvi, perché c'è un tempo fisso tra un gruppo e il successivo.

**Missione7: Base degli Ogre.** Tornati al campo, verrete avvisati dell'esistenza di una base di Ogre (orchi). Dirigetevi a NE, e, appena entrati, andate a sinistra, dove, in una stanza, incontrerete un vecchio orco, che vi parlerà di un complotto dei draconici per eliminare il re degli orchi.
Entrate nell'edificio principale, e andate nella zona a sud-est: qui ci sono le stanze degli ambasciatori draconici. In una troverete i soldi pagati ad alcuni orchi per il tradimento, nell'altra degli ogre che, una volta uccisi, lasceranno documenti compromettenti. Ora andate nella stanza più grande e rivelate il piano dei nemici: si scatenerà una furiosa battaglia, in cui avrete al vostro fianco metà degli orchi (sono riconoscibili perché nel quadro degli "stats" il nome è scritto nello stesso colore del vostro).
Finita la battaglia entreranno un gruppo di sicari Sivak, che, anche se non sono difficili da eliminare, non devono essere sottovalutati. Alla fine del massacro il capo degli orchi vi condurrà in una stanza appartata e vi esporrà il suo piano.

**Missione 8: Portare notizie del campo-base 3.** Andate nel terzo campo base; appena entrate vi accorgete che c'è qualcosa che non va, perché non appare il solito menu, ma una città vera e propria. Infatti, consegnato il messaggio, vedrete in giro per la città un sacco di guardie, nessun bandito, e noterete che tutti i negozi sono stati saccheggiati. Andate nell'albergo, dove una delle vere guardie vi informerà dei fatti e vi indicherà un passaggio segreto che si trova sul retro della costruzione del comandante "fasullo".

## MEAN STREETS

**Dopo la soluzione del numero 21, ecco le risposte ai quesiti ancora in sospeso. La Green Card è in possesso di John Klaus che, essendo un tipo ragionevole, vi concederà Card e password (Pawn) senza bisogno di ricorrere alle mani. La Red Card è proprio nell'acquario, in compagnia dei pesci. Per prenderla, dovete prima recuperare il mangime per pesci spostando la lampada vicina.**



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

# COSTA MENO DI UN VIDEOGAME...

# ...MA NE VALE ALMENO CENTO!!!

# GAMES On Video

## L'ESPERIENZA "DEFINITIVA" PER OGNI 'VIDEOGAMER'

PRENOTA AL PIU' PRESTO (*) LA TUA COPIA
TELEFONANDO AL N° (0974) 933087
(DALLE ORE 9:30 ALLE ORE 18:30 - DAL LUNEDI AL VENERDI)

(*) DISPONIBILITA' LIMITATA - VENDITA SOLO PER CORRISPONDENZA (Telef. per informazioni) - E' UN'ESCLUSIVA B.I.T. VIDEO

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

# QUANDO SEI IL MIGLIORE,

# TUTTI VOGLIONO

# APPICCICARTENE UNA.

ACE...ACE RATED 973, CU AMIGA...SUPER STAR 95%,
C&VG...C&VG HIT 95%, THE ONE...95%, ZERO HERO 93%,
GENERATION4...97%, TILT...95%

CTO Predosa (Bo) - Via Piemonte 7/F - Tel. 051/

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



Uscite e percorrete la strada tra la taverna e l'albergo, arrivando quindi ad un posto di blocco; attaccate i soldati, entrate nell'abitazione vicina, uccidete le ultime guardie e liberate i bambini; andate nelle celle (utilizzando il passaggio segreto) e avvertite le vere guardie che i bambini sono in salvo. Queste scateneranno una battaglia contro le guardie "fasulle".
Entrate nell'ufficio del comandante tramite la porta a nord in quel corridoio. Ora uccidete l'impostore e seguite il mago andato a nord. Nella stanza in cui era fuggito troverete un drago verde (ricordate Cyan Bloodbane?), che non è poi difficile da eliminare. Alla fine il resto dei nemici sbanderanno, e, una volta ritrovato il vero comandante, riceverete un paio di oggetti molto interessanti. (*continua*)

# XENOMORPH

**La soluzione completa. In principio c'erano le telefonate dei lettori...poi giunsero le mappe e ora... tadha... la Soluzione (notare la S maiuscola).**

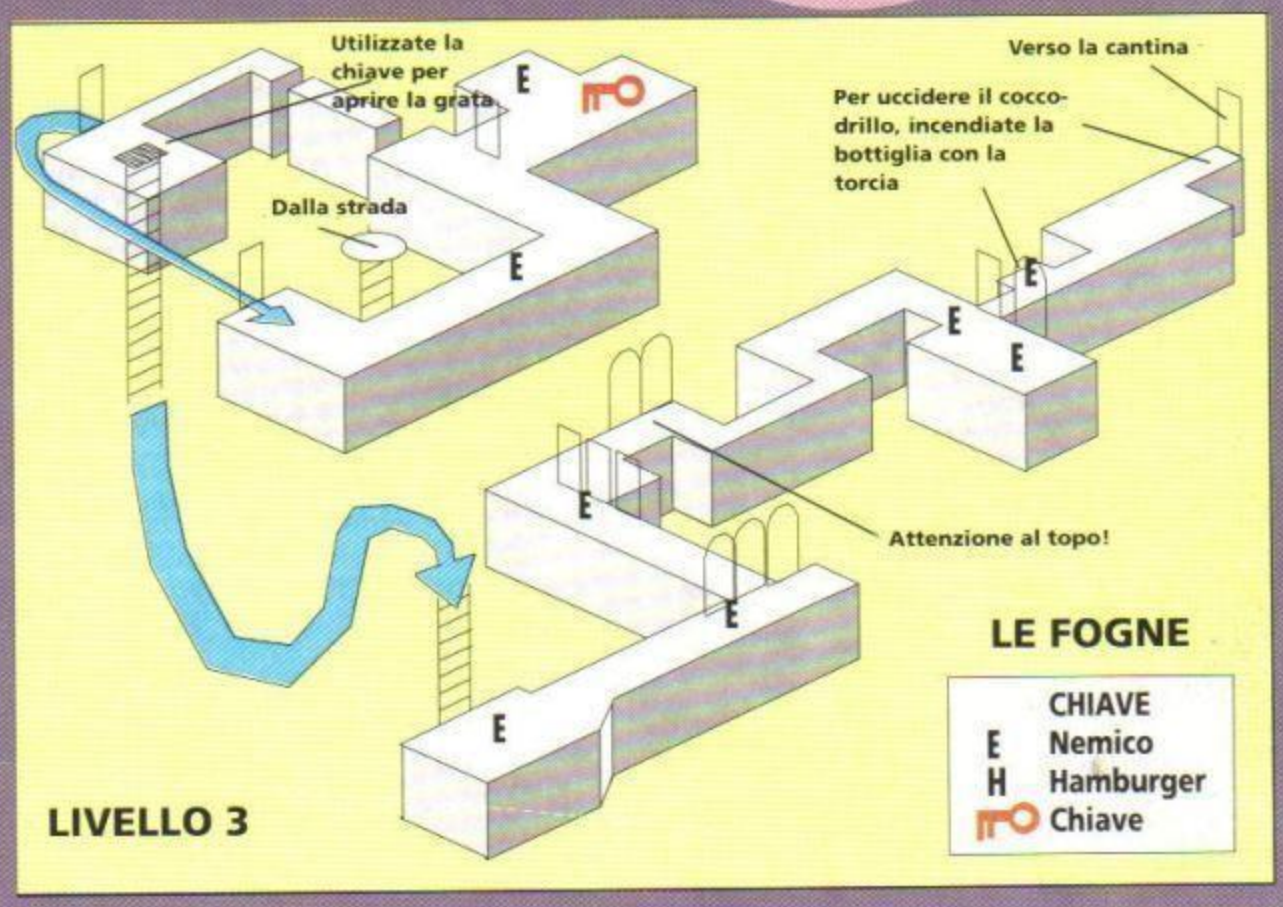
Trucchi generali
Invece di spendere un sacco (anzi, una tessera...) di crediti per rifocillarvi, dando un'occhiata in giro potrete trovare delle cibarie gratis.

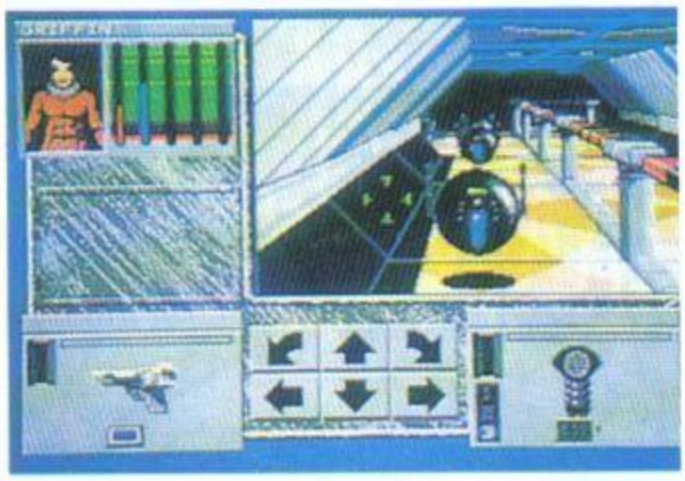
Quando incontrate un alieno, per colpirlo con molte più probabilità, sparategli visualizzando la finestra dell'inventario, in modo da avere il nemico nella finestra in alto a sinistra; in questo modo è praticamente impossibile mancarlo.

Non lasciate MAI le tessere negli *automat*.

**LIVELLO 1**
All'inizio prendete tutte le Chip-Card, ricordandovi in che ordine appaiono e quante ve ne servono
* Sinistra ...A2 - 4/ CP8 - 2/ ABT 113 - 1/ OMO-Z - 3/ CNS 5
* Destra ... Nav - 2

# LAST NINJA II



Il totale di 17 sta su 3 tessere. Prendetele tutte e scendete di un livello. Separate ora tutti i Chip non funzionanti da quelli a posto e prendete tre tavole vuote, lasciando il resto indietro. Spostatevi nell'Area 1. L'AGU (l'Unità Anti-Gravità) contiene una tessera: prendetela. Indossate la tuta e spostatevi nell'area 2. Prendete dall'AGU un casco, un laser, un paio di stivali, tutte le vettovaglie e tutte le batterie. Proseguite per il livello 2.

**LIVELLO 2**
Apritevi la strada fino ai fucili e caricateli. Prendeteli entrambi e preparateli all'uso. Raccogliete l'unica batteria e le munizioni per il lancia-razzi. Scendete di un livello con la scala G
N.B.: per caricare un'arma, bisogna posizionare una batteria nell'apposita fessura. Ricordatevi del trucco sopra menzionato per eliminare gli alieni.

**LIVELLO 3**
Arrivate all'area 3, eliminate l'alieno e prendete tutti i chip di cui avete bisogno (qui c'è un'unità che ricarica le batterie, per cui potreste dover tornare da queste parti prima o poi). Andate all'area 4 (attenzione agli alieni) e prendete la tessera dall'AGU. Raggiungete l'area 5 e prendete la batteria e le munizioni del lancia-razzi, e, arrivati all'area 6, raccogliete il *tracker* e inseriteci dentro una batteria (non dimenticate di accenderlo). Ora emulate il protagonista di *Alien* e fate strage di alieni nell'area 7. Quindi arrivate alla scala "H", salvate la posizione e riposatevi fino al prossimo numero di K...

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

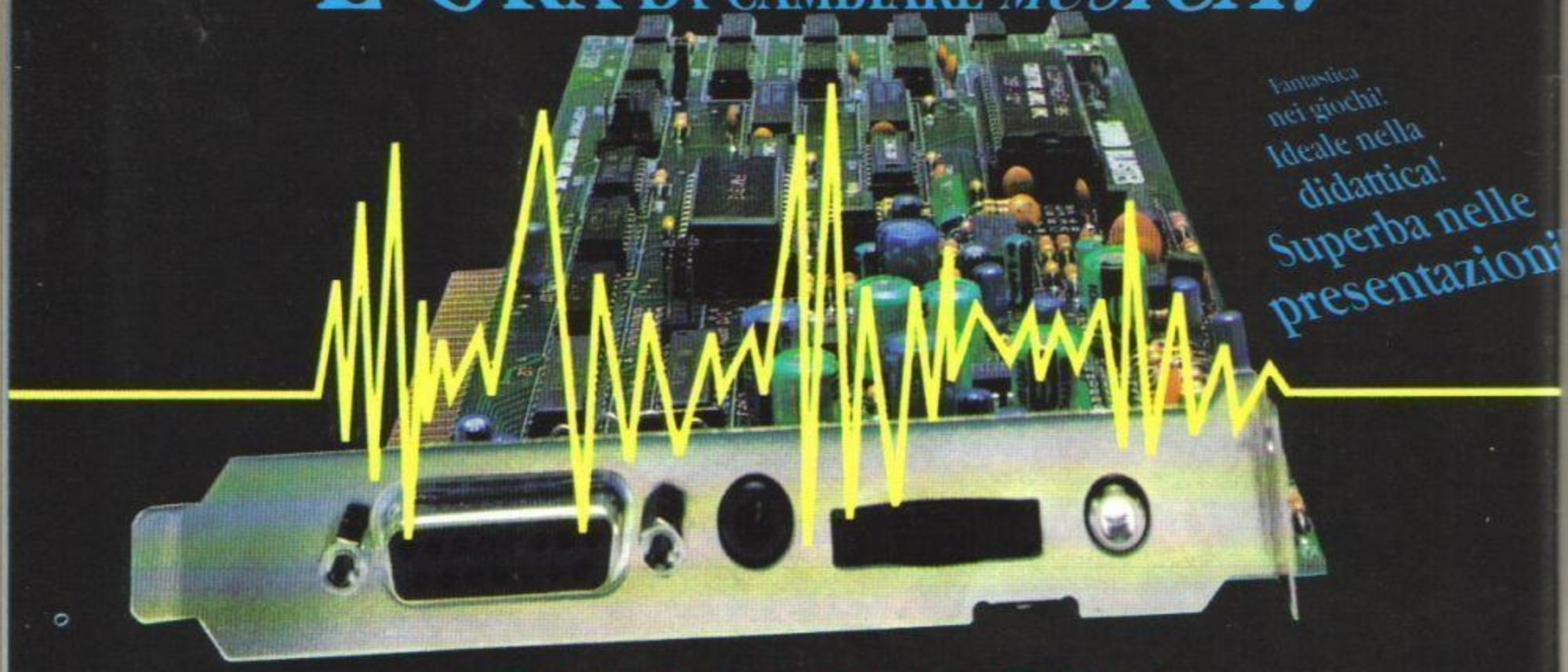
http://www.oldgamesitalia.net/

# SOUND BLASTER

**LA SCHEDA AUDIO CHE SPAZZA VIA L'ULTIMO LIMITE DEL PC**

**24 VOCI STEREO, INTERFACCIA MIDI & JOYSTICK, DIGITALIZZATORE AUDIO, AMPLIFICATORE STEREO TUTTO IN UN ' UNICA SCHEDA**

## È ORA DI CAMBIARE *MUSICA!*



Fantastica nei giochi! Ideale nella didattica! Superba nelle presentazioni

## 100% AD LIB COMPATIBILE

Il PC in pochi anni si è trasformato evolvendosi in tutto: velocità, grafica, memorie di massa, sistemi operativi. L'unico residuo immutato nel tempo del progetto originario è il terribile "BEEP".
Sound Blaster spazza via anche questo limite, ora non c'è Home che possa confrontarsi con i PC, persino nei giochi!

- 12 Voci C/MS stereo + 11 Voci FM (AD-LIB compatibile).
- Digitalizzatore Campionatore audio
- DMA e data compression per risparmiare tempo e memoria
- Interfaccia joystick standard
- Interfaccia Midi
- Ingresso per microfono
- Amplificatore 4+4 W incorporato
- Uscita per cuffia, altoparlanti o amplificatore esterno
- Funzionante con il 99% del software musicale già in commercio grazie alla totale compatibilità con le schede audio AD-LIB e Game Blaster

**OFFERTA LANCIO**
**L. 335.000 +iva**

**SOUND BLASTER** è distribuita da

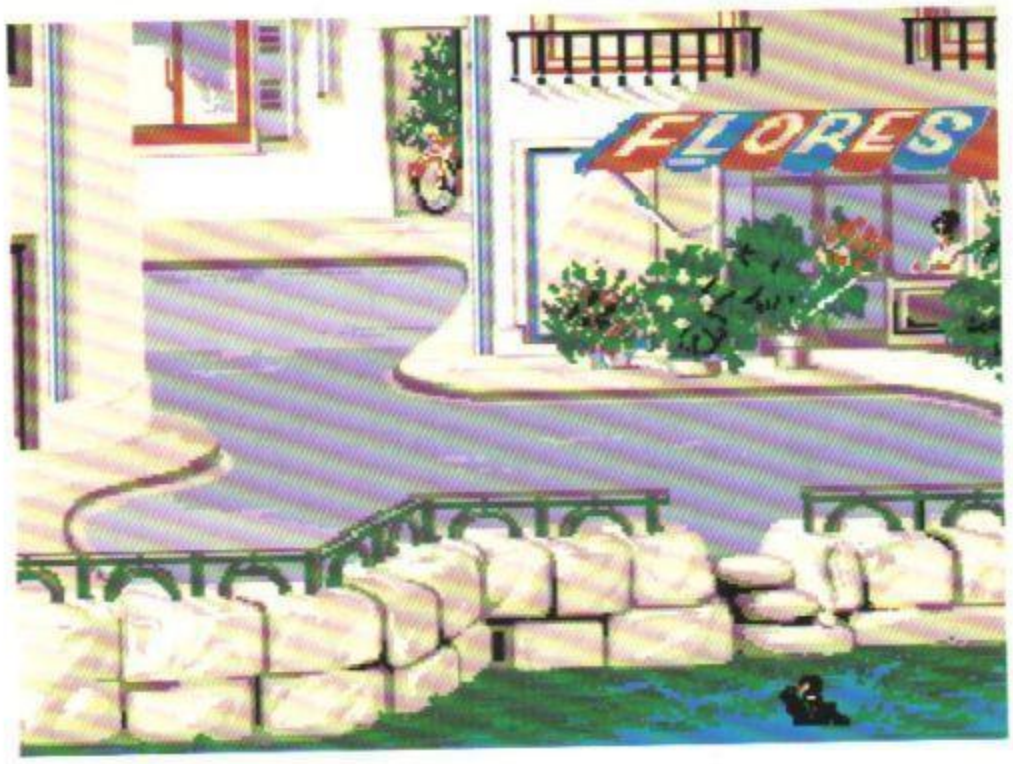
**MEGABYTE**
Via Castello, 1 - Desenzano d/G BS
Tel. 030 9911767 R.A. - Fax 030 914488

In dimostrazione presso i nostri punti vendita di:
BRESCIA, Corso Magenta 32/B
DESENZANO (Bs), Piazza Malvezzi 14
GRUMELLO (Bg), Via Roma 61
VERONA, Piazza S. Tomaso 10/11

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/






# TNT - ULTIMA EDIZIONE

**Buone notizie per tutti quelli che sono alle prese con OPERATION STEALTH della Delphine. Ecco la soluzione completa in due parti.**
**Come per *Future Wars*, il parser del gioco è limitato a Esamina, Prendi, Parla, Utilizza, Opera; la soluzione riguarda la versione del gioco in inglese, quindi alcuni termini non solo potrebbero non coincidere, ma potrebbero anche essere un po' insoliti (la frase "*Utilizzate la tessera sull'impiegato*" non ha doppi sensi o significati osceni!).**

### ALL'AEREOPORTO

Avvicinatevi al distributore di giornali e *Esaminate* la fessura per le monete di resto. *Utilizzate* la moneta trovata e otterrete un giornale.

*Esaminate* il giornale e annotate la nazione menzionata. Andate nei gabinetti e entrate nell'unica toilette libera. *Aprite* la valigietta e *Operate* sulla calcolatrice. *Prendete* il passaporto ed *Esaminate*lo.

*Utilizzate* il passaporto nell'apertura della calcolatrice, falsificandolo, quindi *Utilizzate* il codice di verifica sulla calcolatrice.
Ritornate allo schermo iniziale e *Utilizzate* il passaporto sul doganiere.
*Parlate* all'hostess al banco in basso a destra che vi consegnerà un telegramma. Andate a sinistra.
*Date* il biglietto aereo alla guardia.
*Esaminate* il telegramma, sui cui dovrebbe esserci scritto Mr. Martinez.
Andate alla raccolta bagagli ed esaminate tutti i bagagli. *Prendete* il bagaglio che appartiene a Mr. Martinez. Ritornate nei gabinetti e *Operate* sul bagaglio. *Prendete* l'orologio; *Prendete* e *Operate* sul rasoio elettrico - ora dovreste avere un cavo elettrico! *Utilizzate* il cavo nella presa di corrente nei gabinetti.
Uscite, andate dalla seconda guardia e *Date* il passaporto falso e uscite a sinistra.

### IN CITTÀ'

Fuori dall'aereoporto, prendete un taxi. Quando raggiungete lo schermo con il fiorista, uscite a sinistra. *Operate* sulla valigetta e *Prendete* la penna e il passaporto americano. *Esaminate* il passaporto e *Prendete* le banconote che dovreste trovarci dentro. *Operate* sul passaporto per chiuderlo ed entrate nella banca. *Utilizzate* le banconote sull'impiegato, che dovrebbe consegnarvi un po' di monete.
Uscite dalla banca e andate dal fiorista. *Utilizzate* le monete sul fiorista e *Prendete* i garofani rossi. Uscite dallo schermo in alto a sinistra. Ora *Utilizzate* i garofani rossi su voi stessi, poi camminate verso l'angolo in alto a sinistra dello schermo della banca - dovreste essere in un giardino. Andate verso la panchina e sedetevi.
Dovrebbe arrivare il vostro informatore... che verrà ucciso!
*Prendete* la tessera con la chiave.
APPENA AVETE PRESO LA TESSERA, USCITE A DESTRA IN FRETTA!.
Entrate nella banca e cambiate le rimanenti banconote. *Operate* sulla sulla tessera e sulla chiave per separarle. *Utilizzate* la tessera sull'impiegato e scendete le scale.
*Esaminate* tutte le casseforti fino a trovarne una con il numero 2475. *Utilizzate* la chiave nella cassaforte. A questo punto dovreste trovare una valigetta che si apre automaticamente. Prendete la piccola scatola e *Operate* sulla busta.

### LA FUGA

*Operate* sul pavimento, dove dovreste trovare un pezzo di metallo affilato. *Utilizzate*lo sulle corde. *Ri-Operate* sul pavimento dove ci dovrebbe essere un piccone. *Operate* ripetutamente sul piccone nell'angolo a destra dello schermo, appena sopra alla roccia a cui eravate legati, e uscite attraverso il buco.
*(continua)*

PIXEL Computer Shop
Catania - Via Ingegnere 37/A
Tel. 095/430580
Aperto il sabato
chiuso il lunedì mattina
Vendita Hardware e Software per C64-Amiga-Atari-Mac-PC Engine Sega Megadrive-PC Compatibili.
Consulenza sull'acquisto. Tutto il materiale elencato é pronta consegna: Fax - Fotocopiatrici - Drive - Scanner - Schede grafiche Stampanti ad Aghi o Laser (NEC-STAR) - Digitalizzatori Audio e Video - Genlock - Tavolette grafiche - Accessori particolari.
Assistenza tecnica in sede
Riparazioni in 48 ore
Vendita per corrispondenza
Novità Software giornaliere!!!
XT JEPSSEN £. 700.000
AT 12 Mhz £. 1.550.000
AT 16 Mhz £. 1.750.000
386 25/33 Mhz £. 3.500.000
Amiga 500 Italia £. 750.000
Commodore 64 £. 250.000
Prezzi IVA Inclusa
CONCESSIONARIO AUTORIZZATO JEPSSEN

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

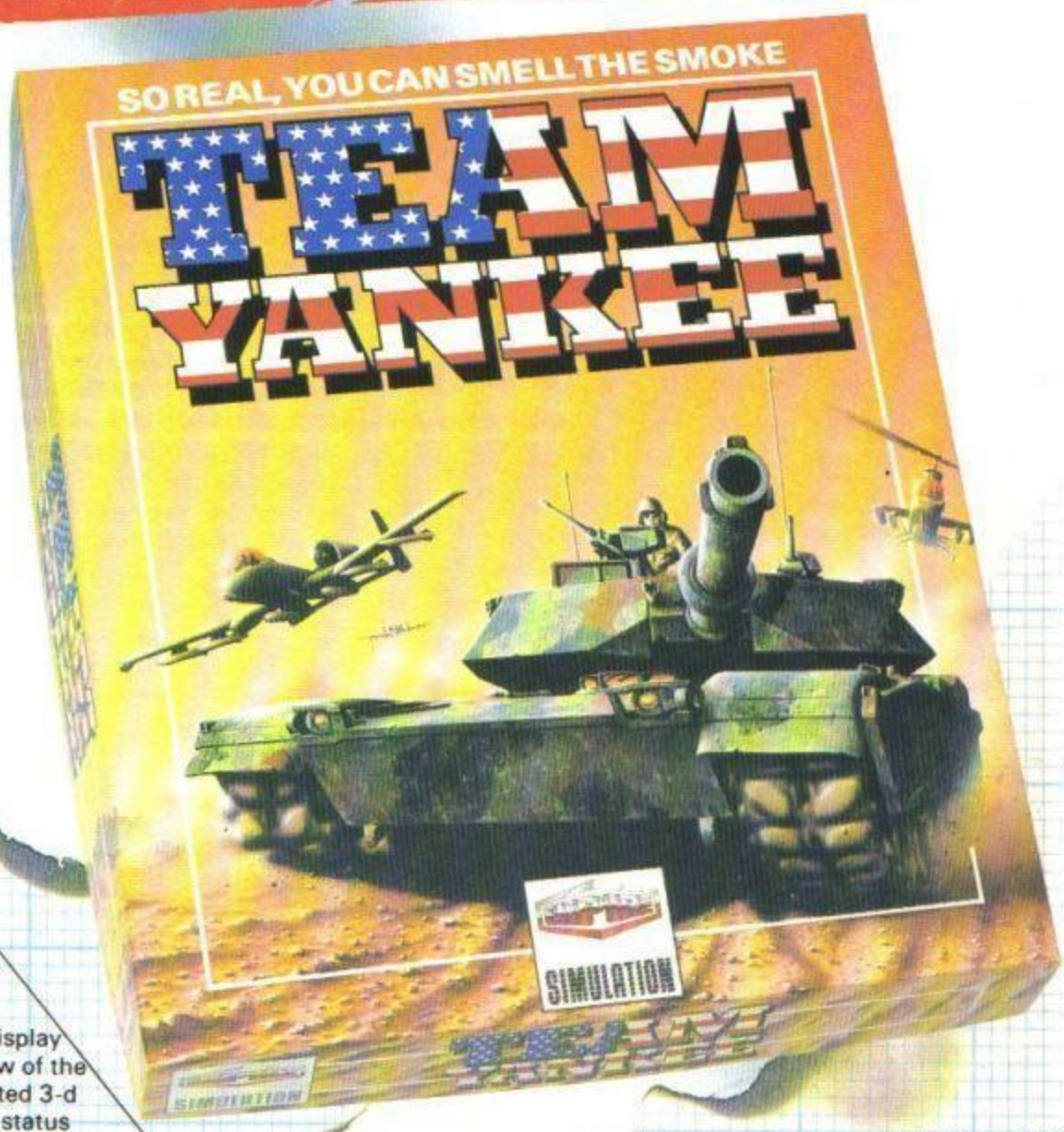
http://www.oldgamesitalia.net/

• AMIGA 500, - 1000, AND - 2000, • ATARI ST AND ATARI STE, • IBM PC AND COMPATIBLES,

• C.G.A., E.G.A., V.G.A., TANDY 16 COLOUR AND AD LIB CARD •

# SO REAL YOU CAN SMELL THE SMOKE

## IL N° 1 BEST SELLER TUTTO IN ITALIANO




Dal libro best - seller "TEAM YANKEE, ATTACCO IN PROFONDITA'", una stupenda simulazione di guerra con carri armati, tutta in italiano.

**"Raccomandiamo caldamente sia ai fan di giochi strategici che quelli di giochi arcade di provare Team Yankee, in quanto la sua accessibilità e la sua graduale complessità affascineranno anche il più puro dei puristi."**
**ACE 893.**

**Team Yankee** is designed to test your leadership and tactical skills to the quick. You can display in either **"quadrant mode"** where all four platoons may be controlled at once

**or**

**Full-screen Mode** where the display homes in on just one platoon.

You have the flexibility to display either an overhead map view of the surrounding area, a simulated 3-d view of the battlefield, or a status screen showing the performance of all vehicles in a platoon. Irrespective of which screen mode you choose during battle, there is a constant column of information to the right of the screen.

To the right of the compasses are five icons which represent the various types of **weaponry** available to the unit.

- **MACHINE GUN** - which is always available to the player and has an 'infinite' number of rounds.
- **SMOKE** - a smoke grenade which allows enemy vision to be obscured.
- **HEAT** - a high explosive anti-tank round
- **SABOT** - an armor-piercing tungsten shell
- **TOW** - a high-range anti-tank missile

The major capability on the quadrant map screen is to alter the movement and formation of any platoon. The whole of the map may be viewed at once, or you may zoom into any portion of the battlefield using the icons to the right of the map.

**Team Yankee è l'ultima parola in fatto di simulazioni di guerra con impiego di carri armati. Osserva lo scenario che si spiega su un campo di battaglia in 3D ad altissima difinizione grafica; tieni sotto controllo i tuoi quattro battaglioni di carri armati usando l'eccezionale sistema a quadrati che ti permette di visualizzarli contemporaneamente. Difendi la Collina 214 dai carri armati di Yuri Potecknov.**

**Engine smoke** This will prove very useful in confusing your enemy if you find yourself in a tight corner.

**Rotation icon and compass display.**

**Infra red** (or thermal) **imaging** This feature is very useful for identifying vehicles camouflaged on the edge of forests. Contary to popular belief the thermal image is green and not red.

**Zoom.** When this icon is accessed the central portion of the screen is magnified by a factor of 10.

**Laser range finder.** The range finder will lock on to a reflective target if the firing cursor is placed directly over the object.

**Wide formation icon.** This increases the spacing between vehicles in your platoon to 100 metres.

**Narrow formation icon.** This reduces the inter-vehicle spacing in your platoon to 50 metres.

**Vee.** a vee formation.

**Echelon left** - places your vehicles on a right to left diagonal relative to your direction.

**Wedge** - places your vehicles in a **wedge** formation.

**Scroll icon:** The four arrows underneath the ETA display allow you to scroll your map in any of the four directions.

**Dead Stop icon.** This red icon, causes your platoon to come to a dead halt when clicked.

**In line** - places your vehicles in a line abreast relative to your direction.

**Echelon right** - places your vehicles on a left to right diagonal relative to your direction.

**Column** - places your vehicles in a line ahead relative to your direction.

**Five major scenarios based on the battles featured in the New York Times No. 1 best seller Team Yankee.**

SIMULATION

Team Yankee © Presidio Press, 1987. Software 1990 Oxford Digital Enterprises. All rights reserved
IBM is a trademark of International Business Machines Inc.
Amiga is a trademark of Commodore Electronics Inc.
Atari and ST are trademarks of Atari corp.
Team Yankee, The Novel was written by Harold Coyle. Made in the U.K.

4 The Stannetts, Laindon North Trade

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

# K-BOX

**"*Quando verrà Natale, tutto il mondo cambierà*... (A. Venditti)"**
**Nonostante l'augurio, alle soglie del terzo Millennio (mancano solo dieci Natali al duemila) ci sono ancora un sacco di persone che ci scrivono chiedendoci cos'è un file, cos'è un hard-disk, dov'è il pulsante per accendere il proprio computer. Fortunatamente qualcuno ci manda delle lettere un po' meno insipide, mentre altri ce ne mandano addirittura di quelle strapiene di insulti. Grazie, grazie ad entrambi. Senza di Voi non saprei come sopravvivere alla noia della quotidianità ed al dilagare della musica house. Senza le vostre belle parole (o parolacce) il mio lessico resterebbe malinconicamente povero come quello di un qualsiasi Aldo Biscardi e la mia Notte Santa trascorrerebbe nella più oscura indigenza culturale. Grazie, grazie ancora, con tutto il cuore.**
**Alberonianamente vostro, BRAMBO's.**

## ENTA E ANTA

Innanzitutto i miei complimenti (da parte di un trentenne pressoché ultra, credo abbiano un qualche valore) per la rivista senza rivali (mi chiedo come faccia a sopravvivere la concorrenza...) Qualche critica la vorrei fare alla rubrica della posta che dovrebbe pubblicare più lettere di una certa intelligenza come quella di "Robin" (solidarietà tra trentenni) ed esimersi dal pubblicare gli strafalcioni. Inoltre sto notando che le Kappa votazioni sono sin troppo generose e troppo spesso superano il 900. Vi ricordo che tale voto dovrebbe essere solo dei classici, cioè di quel software che supera il limite del genere e porta qualcosa di nuovo nel mondo del soft-gioco. Tali possono essere *Sim City* o anche *Kick Off 2* (per il primo parlo a ragion veduta, del secondo, in base a quanto dice la vostra recensione). Ma non credo proprio che possa esserlo *PGA Golf* (tanto per citare K di Settembre) o i giochi di piattaforma tipo Turrican. Quindi vi esorto ad una maggiore parsimonia di giudizi per evitare una repentina inflazione delle valutazioni con il rischio per i lettori di non poter più distinguere il gioco "eccezionale" da quello semplicemente normale. Adesso vi faccio una richiesta: esaminate la versione PC di *World Cup 90* della Genias (che vi accludo) e ditemi come si può mettere in commercio del software così. Sicuramente la Genias si è ben premurata di non farvi recapitare questa versione e le versioni per Amiga e C64 sono ben diverse, a leggere le vostre recensioni di Giugno. Vi prego, esaudite la supplica di un vostro vecchio lettore. Pubblicate la recensione di *World Cup 90* su "nuove versioni" e fate un atto di giustizia nei confronti di un acquirente che guardava un tempo con simpatia alla casa di Bologna e che adesso si sente ingannato e soprattutto defraudato (29.000 lirette buttate). Infine vi prego di pubblicare sulle "Pagine Gialle" il seguente annuncio: Scambio software ludico per PC. Cari saluti

**Antonio Tripodi Mogliano Veneto (TV)**

*Come si fa a restare insensibili al grido di dolore che da Mogliano Veneto si leva fino a noi? Caro Antonio, respingo intanto seccamente le tue critiche nei riguardi della posta. Qui non è una questione di "dovremmo" ma bensì di "vorremmo". Lettere come la tua infatti, ci giungono con la stessa frequenza dell'acqua nei rubinetti delle case di Napoli e del mezzogiorno in generale. Magari i trentenni, i quarantenni, i cinquantenni e tutti gli altri "enni", "anta" e "super anta" appassionati di computer come te, si decidessero una buona volta ad uscire allo scoperto come hai fatto tu, Robin e qualche altro. Io ci spero proprio!!! Sulla maggiore severità, faremo tesoro del tuo consiglio, del resto è risaputo che "il medico benigno, fa la piaga cancerosa", mentre sul giudizio in merito al software che ci hai inviato abbiamo pensato di farti rispondere direttamente dalla Genias, tanto per dimostrare che è giusto saper far fronte alle critiche tanto quanto ai complimenti. Ecco la risposta di Riccardo Arioti.*

Innanzitutto ringrazio la redazione di K per avermi concesso questo spazio per rispondere alla lettera del Sig. Tripodi e dell'occasione di poter così dare delle spiegazioni a chi avesse acquistato *World Cup 90* Ms-Dos e ne fosse rimasto deluso. Vorrei sottolineare che con questa risposta non voglio assolutamente giustificare l'operato della Genias e quella dei suoi programmatori ma, nello stesso tempo, dissento da giudizi così definitivi come quelli espressi dal lettore. In primo luogo perché di critiche c'è ne sono giunte ben poche rispetto alla valanga di elogi pervenutaci dopo l'uscita di *World Cup 90*, il che dimostra (almeno lo spero), che abbiamo lavorato bene soprattutto con le versioni Amiga e C64. sono il primo ad ammettere che *WC90* PC è inferiore in confronto alle altre versioni, ma rimane sicuramente tra i migliori giochi sportivi che girino su Ms-Dos. Questo perché, come tutti sanno, il PC non è nato per giocare, e ha tutta una serie di limitazioni che rendono la sua programmazione alquanto complessa per ciò che concerne i giochi arcade. Quindi si spiega, almeno in parte, il motivo per cui il miglior software per PC (dal punto di vista qualitativo) sono gli adventure o altri giochi con grafica semi-statica. Per giocare "veramente" con un PC è necessario spendere un sacco di soldi (fino a 5 milioni) per avere una macchina veloce (16 o 20 MHz), una grafica decente (VGA o MCGA), monitor multisync e un suono degno di tale nome (AdLib, SoundBlaster, Roland). Forse il lettore è un super appassionato che possiede un sistema simile e, quindi, è facilmente comprensibile la sua delusione. Ma la Genias deve fare del software per lo standard attuale delle macchine Ms-Dos in Italia che equivale a 512K RAM, CGA e 8 o 12 MHz. Chiaramente con soli 4 colori, per di più orrendi, e le limitazioni che ci siamo imposti per accontentare la maggior parte degli utenti, il gioco non poteva somigliare alle altre versioni. Ciò che mi avvilisce in questi casi, è che molte persone siano subito pronte a puntare l'indice accusatore, e non solo per il PC, contro le software house italiane mentre titoli esteri mediocri vengono accettati con rassegnazione soprattutto perché, probabilmente, gli utenti pensano che scrivere una lettera, in questo caso, sia fatica sprecata. E pensare che, sulla stampa "indipendente" estera, spesso vengono pubblicate pesanti critiche anche su giochi che vengono valutati con voti altissimi nelle recensioni. Per non parlare poi, dei casi in cui, per rispettare la scadenza natalizia, alcune "importanti" software house estere si permettono di commercializzare giochi incompleti o pieni di bug. Naturalmente (non mi riferisco alle riviste italiane) in questo caso cala un "misterioso" silenzio stampa, specie se la colpevole è una grossa software house.

Ma, per tornare alla lettera del Sig. Tripodi, vorrei precisare che la versione Ms-Dos non era stata inviata a K, perché non ancora terminata, e persino la versione Amiga rischiava di non arrivare in tempo utile per la recensione sui giochi di calcio mondiali. Se il Sig. Tripodi infatti rileggesse la recensione noterebbe che non si parla di *World Cup 90* PC neppure come versione prevista. Siccome il gioco è stato terminato in giugno, in concomitanza dell'uscita dell'articolo, non mi è sembrato opportuno, conscio dei tempi tecnici della rivista, inviare un altro *World Cup 90* che, probabilmente, sarebbe stato recensito in settembre, sempre che il direttore avesse ritenuto di dedicare spazio ad un argomento (i giochi mondiali) già ampiamente trattato. Secondo il mio punto di vista un gioco andrebbe recensito in tempo utile prima o durante il primo periodo di commercializzazione per permettere agli utenti di valutarne l'acquisto. Spesso non ci si riesce e il Sig. Tripodi spero voglia credermi se affermo che non è stato intenzionale non recapitare il gioco alla redazione. In secondo luogo, proprio perché ritenevo *World Cup 90* Ms-Dos non eccezionale, in accordo con il distributore ho deciso di commercializzarlo a 29.000 lire, compresi entrambi i dischetti 3"1/2 e 5"1/4, un prezzo insolitamente basso per il software PC. Come titolare di una software house, in costante crescita, non rientra nella mia politica "ingannare" o "defraudare", come sottolineato dal Sig. Tripodi, gli utenti dato che sarebbe oltremodo controproducente a lungo termine; perderemmo migliaia di potenziali acquirenti in pochi mesi così facendo.
Sperando di essere stato esauriente porgo distinti saluti.
Multimedia (Genias)

**Riccardo Arioti**

## DAVANTI A SAN GUIDO

Cara redazione di K, sono un accanito vostro lettore. Ho iniziato da poco "INDY" (*Indiana Jones & The Last Crusade*) e sono bloccato perché non ho i codici per tradurre (classico manualetto Lucasfilm, già visto in *Maniac Mansion*). Se avete la possibilità vi chiederei di spedirmi le fotocopie (pagamento al destinatario) tramite voi o qualche lettore. Grazie infinite.

**Filippo Gaetani**
Marybel Recording Studio - Studio di registrazione
8 tracks
Computer - Digital Master Partita Iva 0095 ecc.
ecc.
Bolgheri (LI)

*Scusami per l'impudenza caro Filippo, ma la carta*

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

*intestata, il marchio, il logotipo e il cipresso Carducciano in bella vista mi avevano fatto sperare in una letterina un po' meno banale. Ma com'è che non hai i codici per tradurre? (Classico dischetto piratato, già visto e anche già usato con Maniac Mansion?) Mi spiace che le fotocopie da fare siano parecchie, di cui un tot a colori; più gli occhialini, il libro del padre di Jones ecc. ecc. fra tempo e spese forse, forse ti conveniva comprarti l'originale. Se invece nella tua confezione originale mancavano i codici puoi reclamare presso la Lucasfilm. Eccoti l'indirizzo inglese:*
*Lucasfilm Games*
*Buckingham Mews, High Street,*
*Old Amersham, Bucks*
*HP7 ODP, United Kingdom*

**MR. MAGOO**

Caro Brambo's in riferimento alla tua risposta a Max sul n° 21 (che peraltro condivido pienamente) vorrei farti una domanda: presso quale concessionario e dove è acquistabile la "Jeep Toyota" da te indicata?
Grazie. Mr. Magoo
P.S. Mi sai dire perché il tuo nome è in preda ad associazioni di tipo equino? (vedi: Brocco, Bronco's ecc.)

*Il concessionario in oggetto è Dodes Ka Den ("Sushi" per gli amici) ed ha il negozio nella via 524 di Tokio. Ogni tanto fa qualche apparizione nella trasmissione televisiva "Mai dire Banzai" (Italia 1 Gialappa's Band). L'associazione mentale a cui spesso viene legato il mio nome è dovuta probabilmente alla natura equina degli stessi associatori.*

**MALEDETTI TOSCANI**

Redazione di "K", chi vi scrive è un gruppo di amici possessori di Atari ST, PC e Amiga. Come avrete certamente notato all'inizio della nostra lettera manca il solito ed insignificante "cara" (ancor più insignificante se pensiamo a quale rivista stiamo scrivendo). Dopo questa precisazione veniamo a noi: nella copia n° 8, del 20 settembre 1990, a pagina 6, nella quarta colonna e precisamente dalla riga numero 22 fino alla n° 39 è riportata una lettera di un certo Paolo Vanzetto di Rossano Veneto, con conseguente commentino stupido dell'imbecille di turno. Ammettendo anche che il povero Paolo (a cui facciamo i nostri complimenti) si sia montato un po' troppo la testa, è da precisare (per i fortunati che non hanno buttato via i soldi per quella copia di "K" (puah che nome stupido! (VFC)) che cosa rispose quel deficiente al nostro Paolino, riferendosi all'Atari ST: "... già che ci siamo perché per dare nuova forza ai progettisti Fiat non ci compriamo tutti in massa una bella DUNA (l'unica auto che i ladri non rubano nemmeno se ha le chiavi inserite nel cruscotto)?...". Ci teniamo a farvi sapere che tutti noi (anche i non possessori di ATARI ST) siamo veramente rimasti indignati di fronte ad una simile risposta (e poi proprio una rivista di computer riporta una simile frase!!!). Siamo veramente rimasti indignati, dicevamo, che noi e tutti i ragazzi facenti parte del nostro gruppo NON COMPREREMO MAI PIU' UNA COPIA DI K (voglio precisare che i ragazzi associati al nostro club sono circa un centinaio in tutta Italia (!)). Scommettiamo che per paura non pubblicherete nemmeno questa lettera, fifoni! Concludiamo con queste parole: SE LE COSE NON SI SANNO FARE NON VANNO FATTE! E' INUTILE AVERE UNA RIVISTA DI COMPUTERS SE NON SI SANNO APPREZZARE QUESTI ULTIMI E DIRE, ALLORA, SOLTANTO CA***TE!
P.S. Già che siamo in argomento, la foto di Paperboy a pag.16 è messa al contrario, imbranati!
**The Wizard Boys - filiale di Sesto Fiorentino**

*Avevo titolato questa lettera come il famoso romanzo di Curzio Malaparte perché sapevo che i toscani erano gente brillante, spiritosa, caustica e originale. Si vede che mi sono sbagliato oppure si vede che questi non sono ...toscani. Caro Cesare Romiti non era proprio il caso che dopo i quarantamila di Torino tu andassi a scomodare una tua oscura filiale di Sesto Fiorentino per mostrarmi tutta la rabbia che ti è esplosa dentro, sentendomi parlare male della Duna. Lo so, quando c'era Ghidella era tutta un'altra cosa, ma non ti pare di avere preso una cantonata micidiale? La nostra, tanto per cominciare NON E' una rivista di computer e quindi alla proposta avanzata da Paolino (comprare più Atari perché i programmatori si impegnino maggiormente su quest'ultimo allo scopo di battere l'Amiga) il sottoscritto (che é di turno da almeno un anno), ha pensato bene di rispondere nel modo più spiritoso che gli è venuto in mente. Qui se c'è qualcuno che si è montato la testa forse non è Paolo Vanzetto ma qualche improvvisato Savonarola che pensa di scagliare anatemi (e perché no anche insulti) all'indirizzo di questa rubrica e di questa rivista.*
*P.S. Già che siamo in argomento, le scommesse sulla eventuale non pubblicazione delle lettere risevatevela per qualcun'altro, anche se non credo potrete leggerla, visto che non comprate più K... Ehi! ma che ci fate con questa copia tra le mani?*


**SUPER-RAM 1.5 AMIGA**
Espansione a 2 MB per A-500, si inserisce nello slot sotto la tastiera al posto della vecchia espansione da 512 KB, completa di clock in tempo reale e batteria tampone.
**Eccezionale! solo 269.000**

**SUPEROFFERTE NATALIZIE**
**FLOPPERIA**

| | |
|---|---|
| Amiga 500 | 750.000 |
| Amiga 500 con 30 giochi, mouse, joystick | 790.000 |
| A-500 con espansione a 1 MB | 830.000 |
| A-500 con esp. 1 MB e drive esterno | 980.000 |
| Amiga 2000 con hard disk 20 MB | 1.950.000 |
| Amiga 2000 con hard disk e 2 drive | 2.170.000 |
| Monitor colori 1084-S stereo | 480.000 |
| **SEGA MEGA DRIVE** | **450.000** |
| Amiga 3000 25 MHz 40 MB | 6.300.000 |
| Amiga 3000 25 MHz 100 MB | 7.050.000 |

**Tutto con garanzia originale Commodore**

**ACCESSORI AMIGA**

| | |
|---|---|
| **Espansione 512 KB A-500** | **99.000** |
| Espansione 512 KB con clock A-500 | 129.000 |
| **Hard disk A-590** | **799.000** |
| **Espansione 2 MB per A-590** | **150.000** |
| Videon II' | 450.000 |
| Videon III' | 550.000 |
| DigiView 4.0 | 390.000 |
| PAL-RGB converter | 220.000 |
| **Drive esterno con switch** | **165.000** |
| **Drive esterno HD 1.44 MB Amiga** | **259.000** |
| MiniGen A-500 | 299.000 |
| Motherboard 2 slot 86 pin A-500 | 49.000 |
| Mouse di ricambio | 69.000 |
| Espansione 2 MB A-2000 | 599.000 |
| **Hard card A-2091 40 MB A-2000** | **950.000** |
| **Espansione 2 MB per A-2091** | **150.000** |
| Scheda de-interlacer per A-2000 | 450.000 |
| Chip di espansione per A-3000 | 19.000 cad. |
| Tavoletta grafica seriale Amiga o PC | 499.000 |
| Fatter Agnus 8372/A | 179.000 |
| Interfaccia MIDI professionale | 49.000 |
| Penna ottica professionale | 89.000 |
| Alimentatore di ricambio A-500 | 129.000 |

**Viale Monte Nero 15**
**(nuova show-room)**
**20135 Milano**
**Tel. (02) 55.18.04.84 r.a.**
**Fax (02) 55.18.81.05 (24 ore)**
Negozio aperto al pubblico tutti i giorni dalle 10 alle 13 e dalle 15 alle 19.
Vendita per corrispondenza.

**Prezzi IVA compresa**

FLOPPERIA SRL


http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



# SEGA
## Master System

# SE COMPRI LA CONSOLE

# PORTI A CASA POCKET BAG

**SEGUI TUTTE LE DOMENICHE ALLE 20,30**

PRESSING SU ITALIA 1

# POCKET BAG
## SI TRASFORMA IN UN SIMPATICO ZAINETTO

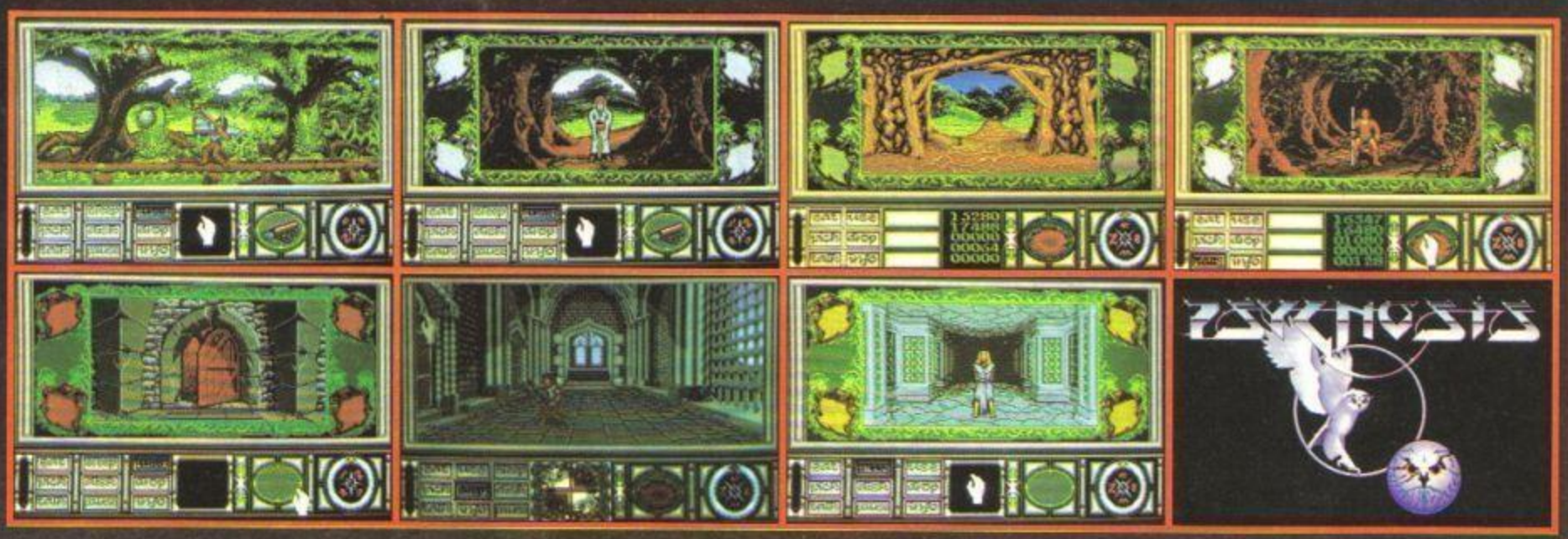
GIOCHI PREZIOSI

Corri, anzi: vola a comprare la tua console Sega Master System o Sega Master System Plus. Infatti, solo fino al 30.11.90, acquistando la console, avrai in omaggio a casa tua, la fantastica Pocket Bag. Ricordati di chiedere il coupon al negoziante, di compilarlo in tutte le sue parti e di spedirlo immediatamente. Pocket Bag sarà tua PRESTISSIMO!

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/




FANTASTICA
**T-SHIRT**
IN REGALO!

DESIGN ORIGINALE
ROGER DEAN

**MANUALE IN ITALIANO**

**Dalla Psygnosis un avvincente gioco di ruolo.**

Sei immerso nel peggiore dei tuoi incubi...ma questa volta non potrai risvegliarti. Perso e da solo in un mondo pericoloso ed alieno devi scoprire dove ti trovi, come ci sei arrivato...e come uscirne!

Durante un'affannosa ricerca in questa terra sconosciuta esplorerai foreste incantate, miniere e complessi sotterranei raccogliendo oggetti ed incontrando creature indigene.

Riemergendo alla luce del giorno, ti avventurerai in scene d'azione sconfiggendo molti nemici in questo mondo a te completamente sconosciuto!

Screenshots dalla versione Amiga

LEADER
DISTRIBUZIONE

**NON RASSEGNARTI AL SONNO ETERNO!**

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



# PAGINE GIALLE

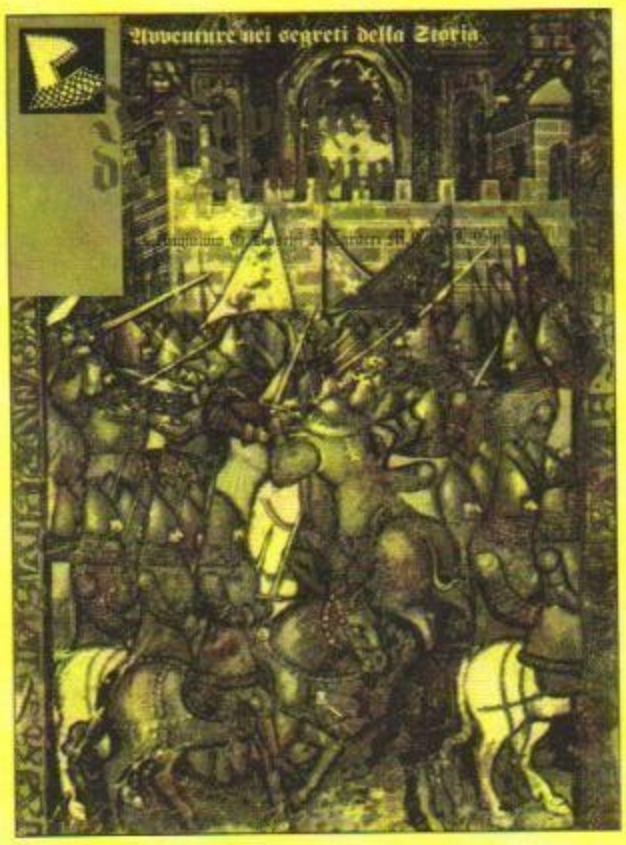
**Apertura con un articolo che presenta un nuovo gioco di ruolo tutto italiano. A seguire la K-Borsa, una recensione del Videon III e gli annunci. Il mese prossimo tornano le pagine speciali dedicate ai vari computer, portate pazienza...**

## I CAVALIERI DEL TEMPIO

### AVVENTURE NEI SEGRETI DELLA STORIA

*I Cavalieri del Tempio* è un nuovo gioco di ruolo uscito in novembre per le edizioni E.Elle (L. 38.000) di Trieste. Nuovo non solo perché fresco di stampa, ma sopratutto per l'inedita ambientazione scelta.

Il gioco sviluppa la più affascinante delle ipotesi formulate circa l'inspiegabile scomparsa dell'Ordine dei Poveri Cavalieri di Cristo del Tempio di Gerusalemme. La storia ci informa esaurientemente sulla sua nascita, sulla sua rapida ascesa politica ed economica, sulle sue eroiche gesta militari come sul suo scioglimento decretato da Papa Clemente V nel 1312. Dopo un lungo processo condotto dall'Inquisizione con infamanti accuse di eresia, sodomia, sacrilegio e altri delitti, l'Ordine venne sciolto: molti dei suoi membri furono messi al rogo; altri, misteriosamente scomparvero.




Fin qui la storia. Oltre, tutto è leggenda e letteratura. Molti hanno pensato ad un "piano" attuato dal Tempio, alla presenza di una regola segreta dell'Ordine. Nell'ipotesi del gioco, il Tempio decide di sua volontà di passare alla clandestinità: la sopravvivenza di quella "interna", esoterica, occulta. Questo spiega la facilità con cui il papa e il re di Francia riescono a sciogliere i Templari: in realtà, mentre il mondo crede che il Tempio sia stato distrutto, i suoi appartenenti possono agire in segreto all'attuazione del "Piano".

I giocatori de *I Cavalieri del Tempio* partecipano a questo disegno in una affascinante girandola di avventure e "missioni", coordinati da un Gran Maestro, l'arbitro indiscusso che tiene le fila dell'avventura. Le conoscenze segrete che il Tempio ha appreso dalla magia catara ed orientale consentono ai suoi membri una sopravvivenza che non teme la morte. Ed ecco la prima grande novità di questo gioco di ruolo: i partecipanti possiedono un'identità immortale, il Corpo Astrale, che rappresenta la capacità di estendere il loro essere al di là del tempo e dello spazio. Questo Corpo astrale, determinato da tre qualità fondamentali (Potenza, Agilità e Percezione) e dalla scelta dei tratti di personalità, viaggia da un'epoca all'altra. Si incarna di volta in volta in un vero e proprio personaggio, con una sua biografia e delle sue competenze "terrene", per affrontare la missione assegnatagli dal Tempio. Così, ad esempio, in una missione ambientata nell'Umbria del Trecento potreste impersonare un frate francescano o una girovaga saltimbanca, e vestire nell'avventura successiva i panni di un ufficiale della Luftwaffe nel 1941. Il tutto, naturalmente, mantenendo il vostro carattere, le vostre capacità fondamentali ed i poteri esoterici, ma adeguando la parte "terrena" del vostro personaggio alla missione da compiere.

I Templari si troveranno, dunque, a dover fare i conti con culture e società lontane nel tempo e nello spazio, armati di arguzia e dei loro "poteri esoterici". Questi sono particolari capacità occulte a cui i Templari sono iniziati e che, come le competenze, acquisiscono e migliorano durante il corso delle avventure.

Giocare a "I Cavalieri del Tempio" è un agire "nella storia" incontrando personaggi, situazioni ed eventi realmente esistiti senza, però, essere all'inevitabile, al già accaduto. Essi infatti possono influenzare la storia per inverare il "Piano", o una piccola parte di quello sconfinato mosaico, senza stravolgere ciò che è accaduto ma conservando una grande libertà di movimento e d'azione.

Altra piacevole novità è che i tratti del carattere del corpo astrale non sono, come spesso accade in altri giochi, puramente accessori ma determinano, in generale, il tipo di comportamento che il giocatore dovrebbe assumere in situazioni "limite" per quel genere di carattere. Un monaco-cavaliere del Trecento che ha tra i suoi tratti di personalità la "spavalderia" e la "temerarietà" difficilmente potrà sottrarsi dal lavare col sangue nemico un'onta subita, anche se in quel momento potrebbe essergli più comodo far finta di niente.

Si tratta, insomma, di un gioco completo e semplice allo stesso tempo, con un regolamento veramente innovativo, a cui bisogna riconoscere il merito di non ricalcare gli schemi dei giochi di ruolo d'importazione. Non mancano glossari, cronologie ed altri ausilii per i giocatori che lo arricchiscono ulteriormente, tra cui un'intrigante avventura introduttiva che vi porterà in missione nell'affascinante mondo del Trecento italiano, e che sarà utilissima ai futuri Gran Maestri. Un gioco interessante per gli esperti, ma assolutamente accessibile a quanti si sono accostati da poco al gioco di ruolo. Il tutto presentato in una veste lussuosa, cosa a cui la E. Elle ci ha già abituato da tempo. Il volume appena pubblicato consente di creare e giocare avventure ambientate nel Tardo Medioevo. Usciranno in seguito altri volumi che ampieranno le regole, permettendo di giocare anche nelle epoche successive.

**Piergiorgio Paglia**

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



# K-BORSA

## La Classifica che vi dà l'elenco dei giochi più votati del mese...

Ogni mese pubblichiamo i "Top 5" per ciascuno dei sei computer principali, sulla base delle recensioni delle riviste inglesi. Non dimenticate che essendo queste "classifiche" basate sui voti assegnati dai recensori, esse costituiscono un'ottima guida all'acquisto...

**I listini dei computer vengono calcolati sulla base delle recensioni delle riviste inglesi. I cinque giochi che hanno ottenuto la media più alta entrano nel listino. Grazie a questi listini saprete quali giochi meritano la vostra attenzione e i vostri sudati risparmi. Se sono piaciuti ai recensori inglesi, piaceranno anche a voi: non c'è modo di sbagliare.**

**L'indice K di questo mese è:**

**75.39**

**In rapida ascesa, e i titoli di Natale stanno per arrivare!**

## IL LISTINO DELLE SOCIETÀ

Itre alle classifiche per computer, ogni mese calcoliamo anche la classifica delle 25 migliori case di software, in base ai voti assegnati ai loro giochi. In ogni numero potete vedere le loro quotazioni salire e scendere...

Calcoliamo il voto medio che ciascun gioco di ciascuna casa riceve e usiamo questa media per calcolare un punteggio per ciascuna società, che è quello nella seconda colonna nella tabella in basso. Quindi, ad esempio, se la casa di software produce ottimi giochi a 16-bit ma canna sempre le sue conversioni a 8-bit, ciò abbasserà la media, anche se uno dei suoi titoli guida i listini per Amiga, ST o PC. Se tutti i giochi sono eccellenti, o se la società ha pubblicato al momento soltanto un brillante titolo, avrà di conseguenza un alto punteggio.

La terza colonna, indicata con "+ o -", riporta la variazione del punteggio rispetto al mese precedente. Se c'è un meno significa che i giochi sono peggiorati, se il numero è positivo sono migliorati.

L'ultima colonna, denominata "indice", indica la prestazione di ciascuna casa di software rispetto all'Indice K, che è un valore medio della qualità complessiva dei giochi usciti quel mese. Questo valore viene confrontato con il punteggio di ciascuna società e si ottiene la cifra che appare nella colonna "indice". Ad esempio, nel listino di questo mese la Core Design ha guadagnato 9,11 con i suoi titoli - in base ai voti delle recensioni. Gli asterischi vicino ai nomi della Klassix e della Sales Curve indicano che sono delle nuove entrate nel listino.

In questo listino riportiamo soltanto le migliori 25 (anche se le teniamo d'occhio tutte) perché sicuramente vi annoiereste a leggere una lista di 100 nomi!

Infine, per fare in modo che i dati siano veramente utili, non prendiamo in considerazione società i cui giochi hanno ricevuto una sola, unica recensione. Infatti, queste recensioni sono poco rappresentative del giudizio medio.

| Casa | Punteggio | +o- | Indice | Smash 16 | 81,5 | n/a | 6,11 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Magnetic Scrolls | 93,75 | -3,75 | 18,36 | Activision | 80,75 | +11,49 | 5,36 |
| Gremlin | 87,88 | +14,38 | 12,49 | UbiSoft | 79,17 | +11,22 | 3,78 |
| Cinemaware | 86,7 | +0,7 | 11,31 | Virgin | 79,14 | -5 | 3,75 |
| Microprose | 86,33 | -3,55 | 10,94 | Accolade | 78,42 | +14,59 | 3,03 |
| Electronic Arts | 86,1 | +7,27 | 10,71 | Dinamic | 78 | +19 | 2,61 |
| Mindscape | 85,5 | +4,43 | 10,11 | Domark | 77,94 | +0,41 | 2,55 |
| Hit Squad | 85 | +9,33 | 9,61 | Software Business | 77,5 | n/a | 2,11 |
| Micro Style | 84,98 | +5,27 | 9,59 | *Klassix | 77,5 | +14,44 | 1,78 |
| Empire | 84,58 | +4,08 | 9,19 | Thailon | 77,17 | +14,44 | 1,78 |
| Core Design | 84,5 | +1,83 | 9,11 | Zeppelin | 77 | +17,75 | 1,61 |
| *Sales Curve | 82,44 | n/a | 7,05 | US Gold | 76,38 | +3,95 | 0,99 |
| Cartoon Times | 82 | n/a | 6,61 | Millennium | 75,5 | +6,96 | 0,11 |

## AMIGA

| | | |
|---|---|---|
| Captive | Mindscape | 91 |
| F19 Stealth Fighter | Microprose | 91 |
| Pang | Ocean | 90,75 |
| Supremacy | M. House | 87,5 |
| Simulcra | Microprose | 87,25 |

*Supremacy* in caduta e *F19* perde una posizione, anche se la sua votazione non è cambiata rispetto al mese scorso. *Captive* potrebbe essere al comando anche il mese prossimo ma ci sono molti titoli natalizi in arrivo.

## C64

| | | |
|---|---|---|
| Complete Games Centre CDS | | 92 |
| Olli and Lissa 3 | Cartoon Time | 89 |
| Lords of Chaos | Krisalis | 88 |
| ACE/ACE 2 | Encore | 87 |
| Quattro Power | Code Masters | 86 |

I budget conquistano la vetta con la compilation della CDS. Speriamo di vedere qualche buon prodotto per dicembre una macchina come il C64 se lo meriterebbe..

## AMSTRAD CPC

| | | |
|---|---|---|
| Iron Lord | UbiSoft | 87,17 |
| Monthy Python | Virgin | 78,84 |
| Quattro Sports | Code Masters | 76,5 |
| Night Hunter | UbiSoft | 76,5 |
| Skate Wars | UbiSoft | 76,42 |

L'Ubisoft minaccia di prendere il monopolio su CPC (anche a causa del successo della macchina in Francia), con *Iron Lord* che ha conquistato lka critica questo mese..

## PC Compatibili

| | | |
|---|---|---|
| 4D Boxing | Mindscape | 95 |
| Wonderland | Magnetic Scrolls | 94,5 |
| Midwinter | Rainbird | 93,9 |
| Breach 2 | Impressions | 90 |
| Search for the King | Accolade | 69,25 |

*Wonderland* è è sempre in alto, ma il nuovo *4D Boxing* della Mindscape sembra aver convinto tutti.

## ATARI ST

| | | |
|---|---|---|
| Cadaver | Image Works | 88,5 |
| Operation Stealth | Delphine/US Gold | 87,17 |
| Rick Dangerous II | Firebird | 87,04 |
| Simulcra | Micro Style | 87,02 |
| Int'l Soccer Challenge | Micro Style | 80,38 |

Come avevamo supposto il mese scorso, *Cadaver* ha raggiunto il primo posto ai danni di *Operation Stealth*. Cosa accadrà dopo Natale?

## SPECTRUM

| | | |
|---|---|---|
| Time Machine | Activision | 91 |
| Matchday 2 | Ocean | 83.75 |
| Shadow Warrior | Ocean | 81.67 |
| Escape from planet... | Domark | 80.5 |
| Hostages | Infogrames | 79.75 |

L'avvicinarsi delle feste natalizie fa sì che i giochi per spectrum aumentino in qualità, merito anche della Virgin.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



# VIDEON 3.0

## La Newtronic aggiorna il suo digitalizzatore per Amiga.

Sono passati quasi due anni dall'uscita di *Videon 2.0*, il digitalizzatore per Amiga che presentava opzioni interessantissime soprattutto per il rapporto prezzo/qualità. Infatti, nonostante il costo di circa mezzo milione, Videon garantiva delle immagini semiprofessionali. Ora è uscita la versione 3.0 con numerose migliorie.

Aprendo la confezione ci si rende subito conto che la Newtronic ha messo a frutto l'esperienza di questi anni. Il manuale è molto più corposo e spiega dettagliatamente tutte le funzioni, dando anche qualche consiglio sull'acquisizione delle immagini. *Videon 3.0* permette di digitalizzare, con un'Amiga anche non espanso, delle immagini provenienti da videoregistratori e telecamere VHS e S-VHS (novità). Il risultato di queste digitalizzazioni è di buona qualità e dipende dalla sorgente utilizzata e dal modo in cui si digitalizza l'immagine. La "scatola" del digitalizzatore è stata cambiata, con l'aggiunta di nuovi interruttori per una migliore definizione dell'immagine, ed è stata incorporata la possibilità di alimentare Videon direttamente dal computer, collegandolo direttamente alla porta del drive. L'altra novità viene dal software di gestione che è stato migliorato con cinque gruppi di opzioni che lo rendono più potente e versatile.

Il primo gruppo consente di determinare il tempo della digitalizzazione. Le velocità sono tre: veloce, medio (tempo doppio) e lento (tempo quadruplo), invece delle due sole della prima versione. Naturalmente il tempo della digitalizzazione più lento richiederà anche più memoria.

Il secondo gruppo è quello degli effetti speciali. Le opzioni disponibili sono sei.

- Pixel: permette la pixelizzazione di un'immagine (aumenta le dimensioni dei pixel) consentendo di ottenere una specie di effetto mosaico.
- Multipicture: riduce le dimensioni della figura e la ricopia più volte sullo schermo.
- Solar: modifica i colori dell'immagine in modo da renderli più vicini ai tre colori fondamentali, creando l'effetto di solarizzazione.
- Zoom: con questo comando (indovinate un po'!) si può zoomare su una particolare zona dello schermo.
- Treshold: consente di ricavare un'immagine che contiene solo due colori, il bianco e il nero, in modo da far risaltare i contorni degli oggetti raffigurati.

Sempre in tema di effetti speciali, *Videon 3.0* consente di avvolgere (mapping) qualunque immagine sulla superficie esterna di un solido, scelto tra i sei a disposizione, di cui è possibile cambiare le dimensioni e l'inclinazione.

Il terzo ed il quarto gruppo di comandi controllano la risoluzione, il numero di colori e le dimensioni dell'immagine finale: si possono ottenere immagini in alta risoluzione - memoria permettendo - interlacciate, in overscan, in HAM, in Half & Brite, in HAM speciale in alta risoluzione e a 32000 colori - non aspettatevi troppo da questa risoluzione perchè risente di fortissime limitazioni.

Altri comandi consentono di regolare la larghezza dell'immagine e la sua dimensione orizzontale e verticale e di utilizzare la medesima gamma di colori per ogni digitalizzazione.

L'ultimo gruppo di opzioni contiene i comandi per l'archiviazione delle immagini, con l'aggiunta dell'opzione SAVE RGB, che salva le immagini IFF in formato RGB. Un'altra interessante opzione è quella che consente di ottenere immagini a colori da una telecamera monocromatica (bisogna però disporre di tre filtri con i tre colori fondamentali puri), utilizzando il modo manuale che separa l'immagine in rosso, verde e blu.

*Videon 3.0* rappresenta un notevole miglioramento rispetto alla versione precedente dando la possibilità di acquisire immagini da sorgenti video di ogni tipo, compresa la videocamera Canon ION. Un solo consiglio se avete un registratore assicuratevi di avere un buon fermo immagine perché altrimenti, nonostante l'aggiunta di alcune regolazioni in più come tracking e delay, non sempre riuscirete ad ottenere buone immagini.

**L'immagine è stata presa fermando il fotogramma con il registratore.**

**Con lo zoom potete vedere meglio il particolare dell'azione.**

Si ringrazia la ditta Newel, Via MacMahon, 75 - 20155 Milano (tel.: 02/323492) per averci prestato il digitalizzatore *Videon 3.0* per questa prova. *Videon 3.0* costa 570.000 lire


## "SERIE A", il nuovo libro-gioco che ti fa diventare protagonista del "campionato più bello del mondo"

**NELLE EDICOLE DELLE PRINCIPALI CITTA' E... A CASA VOSTRA**

- **SERIE A** è il gioco ideale per tutti coloro che, a torto o a ragione, pensano di intendersi di calcio.
- Gioca a **SERIE A** con amici, compagni di classe e colleghi di lavoro e potrai lottare per lo "scudetto" anche se la tua squadra del cuore rischia la retrocessione.
- Con **SERIE A** sei TU a decidere l'acquisto dei calciatori; sei TU a fare la formazione; sei TU a calcolare i risultati delle partite.
- Per giocare a **SERIE A** non serve il computer: bastano carta, penna e una normale calcolatrice.
- **SERIE A** è un gioco per otto "allenatori" ideato da Riccardo Albini e realizzato dallo Studio Vit.

**Se non trovi SERIE A nella tua edicola puoi riceverlo a casa tua versando L.18000 + L.1500 (per spese postali) oppure telefona allo 02/33100413**

**OK, VOGLIO VINCERE LO SCUDETTO!**

**Speditemi il libro SERIE A**

nome .....

cognome .....

via .....

città .....

CAP ..... prov. .....

allego ricevuta di versamento di L. 19.500 (18.000 + 1.500 spese postali) sul: C/C postale n.17200205 intestato a **STUDIO VIT** snc via Aosta, 2 - 20155 milano


http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



## I DISCHI DI PUBBLICO DOMINIO DI K

**I TITOLI:**
**AMIGA**
**K-PD G001 GRAFICA STRUTTURATA**
**mCAD:** CAD bidimensionale di ottimo livello (versione precedente di introCAD)
**PLANS:** CAD molto potente in grado di competere con i migliori programmi analoghi commerciali.

**K-PD G002 GRAFICA PITTORICA**
**ULTRA PAINT**: Potente programma di disegno pittorico. Permette di disegnare in tutte le risoluzioni e memorizzare in formato IFF.
**IFF Encode**
**SPRITE ED:** Programma per il disegno degli sprite da utilizzare per i propri programmi.
**PICTURES**: Raccolta di alcune delle più belle immagini di PD da utilizzare per i propri lavori.

**K-PD G003 GRAFICA PITTORICA**
**VDRAW**: Programma di disegno d'impostazione simile a DPaint. Supporta anche lo standard IFF.
**PICTURES:** Raccolta di alcune delle più belle immagini di PD.
**VDRAW UTILITY:** Alcuni programmi di utilità che consentono di visualizzare immagini e slide show.

**K-PD G004 GRAFICA PITTORICA**
**A RENDER**: Programma per lo sviluppo di immagini in Ray-Tracing

**K-PD G005 GRAFICA PITTORICA**
**IMAGE-ED, ICON MK**
**ICON COLLECTOR**: Programmi per il disegno delle icone comprendenti tools per il disegno, per la conversione ta icone dei brush.
**UTILITY ANIM**: Programmi di utilità per visualizzare animazioni con esempi.

**K-PD M001 MUSICA**
**PERFECT SOUND**: Editor sonoro con possibilità di effettuare campionamenti.
**SUPER ECHO**: Programma da utilizzare con campionatori (come Perfect Sound) che permette di aggiungere vari effetti quali echo e molti altri.
**SMUSPLAYER:** Consente di ascoltare qualsiasi brano musicale nel formato SMUS IFF.
**UTILITY VARIE**: Tra l'altro un piccolo programma per l'esclusione del filtro interno dell'Amiga.

**K-PD M002 MUSICA**
**MED:** Music Editor molto potente con funzioni di Cut, Paste ecc..
**DSM:** Demo che consente di convertire file IFF in un file autoeseguibile
**SONIXPEEK:** Utility per manipolare in maniera ordinata gli strumenti musicali del programma commergiale Aegis Sonix..

**K-PD M003 MUSICA**
Programmi per la gestione dell'interfaccia MIDI:
**MUSICX:** Converte i file MusicX nello standard MIDI.
**PANI:** Pannello di controllo.che riporta tutte le informazioniriguardanti i parametri dell'interfaccia MIDI.
**MIDILIB:** Monitor per interfaccia MIDI con molte funzioni..

**K-PD U001 UTILITY**
**COMPATTATORI VARI:** Diminuiscono le dimensioni dei file. Tra i programmi ci sono: LHarc, Zoo e Power Pack
**ANTIVIRUS:** Ccheck, VirusX, Lvr, Virus Utils, Zero Virus.
**UTILITY PER WB:** Programmi per gestire il Workbench tra cui: **WB COLORS** (Cambia i colori dello schermo) **DROPSHADOW** (Fissa i pattern dello schermo con un click) **POPCOLOURS** (Permette di cambiare i colori dello schermo di qualsiasi programma)

**K-PD U002 UTILITY**
**COPIATORI:** DFC, ACopier DosKwik, Turbobackup, Backup, MrBackup e SD Backup (per HD)
**SYSTEM MONITOR**
**FIXDISK:** Utility per recuperare il file danneggiato.
**PC PATCH:** Pr formattare un disco in MS-DOS
**DISK SALV:** Per il recupero di file anche sotto FFS

**K-PD U003 UTILITY**
**DISKARRANGER:** Rende l'accesso ai dischi molto veloce
**FUNCKEY:** Permette di programmare i tasti funzione
**TIMESET:** Programma per settare data e ora. Per tutti gli Amiga senza orologio interno
**RSLCLOCK:** Orologio con molteplici funzioni di controllo su memoria e drive
**GOMF1.0:** Intercetta e scongiura molti casi di Guru meditation comunicando all'utente il codice dell'errore
**NEWZAP:** File Editor che permette di accedere all'interno dei programmi
**ASDGRAM:** Disco virtuale: ram disk che non si cancella al reset

**K-PD D001 GIOCHI**
Spettacolare demo di Unreal

**K-PD D002 GIOCHI**
Demo di Emlyn Hughes International Soccer + Gravity Wars, Asteroids e Cycles

**K-PD D003 GIOCHI**
Demo giocabile di Turrican + Ameba, Space Invaders

**K-PD D004 GIOCHI**
Demo giocabile di Captive + altri giochi PD

**ATARI**
**K-PD GR001 GRAFICA A COLORI**
**ART-ST v.2.31:** Programma di grafica pittorica che lavora in tutte le risoluzioni
**Raster Sprite Editor:** Utilità che permette di ritagliare degli sprite da porzioni di immagini
v.0.6. NEO o .PI1
**Lupen:** Due programmi per ingrandire la grafica sullo schermo
**Picworks v.2.1:** Un'eccezionale tool per l'elaborazione delle immagini. Stampa anche su laser Atari

**K-PD GM001 GIOCHI**
Giochi vari e ..... demo!

**PC**
**K PD TC001: TOOLS**
**MAGIC:** programma per ipertesti.
**MINDREADER:** editor con capacità di archiviazione.

**K PD GC001: GIOCHI**
**GOLF:** gioco del golf.
**TETRIS:** il famoso gioco dell'accademia moscovita.
**SAILING:** simulazione di regata.
**BIPLN:** battaglia aerea.
**STRIP-POKER:** gioco del poker.
**CHESS:** gioco degli scacchi.
**ROGUE:** adventure.

**K PD UC001: UTILITY**
**TELIX:** programma per comunicazioni con modem.
**PKZ102:** compattatore.
**COPYQ201:** copiatore multiplo.
**PRINTER:** collezione di utility per la stampante.
**DISCO:** collezione di utility per il disco.
**VARIE:** etichette, calcolatrice, notes ecc.

**K PD GC001: GRAFICA**
**GRASP:** presentazioni grafiche.
**AEREI:** aeroplanini di carta.
**OPTIKS:** manipolatore di immagini.
**ANIMATOR:** animazioni grafiche.
**MEGADRAW:** sprites e animazioni.

**QUANTO COSTANO**
1 disco K-PD lire 15000
6 dischi K-PD lire 75000
10 dischi K-PD lire 120000

**COME AVERLI**
1) Fate un versamento in posta in uno di questi modi
- vaglia postale intestato a Digimail srl, via delle Primule 12, 20146 Milano
- versamento su c/c postale n. 13403209 intestato a Digimail srl, via delle Primule 12, 20146 Milano

2) Compilate il il tagliando d'ordine in tutte le sue parti e inviatelo unitamente alla fotocopia o ricevuta del vaglia o del versamento postale a:

K-PD c/oStudio Vit via Aosta 2, 20155 MILANO
Le spese di spedizione sono incluse nel prezzo.

compilare il seguente tagliando e speditelo a:
K-PD via Aosta 2, 20155 MILANO

**cognome** .....

**nome**.....

**via** .....

**cap**.....**città** .....**prov**.....

| disco | quantità |
|---|---|
| ..... | ..... |
| ..... | ..... |
| ..... | ..... |
| ..... | ..... |
| ..... | ..... |

Allego:
❑ Assegno circolare non trasferibile intestato a DIGIMAIL SRL
❑ copia di un vaglia postale intestato a DIGIMAIL SRL, via Primule 12, 20146 Mi
❑ copia di un versamento su c/c postale n. 13403209 intestato a Digimail srl, via delle Primule 12, 20146 Milano
Le spese di spedizione sono incluse nel prezzo.

# K-ANNUNCI

**Gli annunci devono essere inviati a K-ANNUNCI, via Aosta 2, 20155 MILANO. Sono previste le seguenti sezioni: vendita, scambio o richiesta di hardware e software fra privati in esemplari unici, ricerca di amici/corrispondenti, informazioni sulle attività degli User Club e offerte di aiuto per giochi d'avventure/di ruolo. (Non saranno pubblicati annunci del tipo: Vendesi 5000 programmi per C64 a prezzo modico)**

## VENDITA

VENDO Msx64K con: video stereo a colori, giochi originali, un programma per il disegno (magnifico) e uno per la geometria piana, disk drive e/o registratore a cassetta, manuali di istruzione e basic, il tutto ad un prezzo favoloso. Pronto per visite e qualsiasi prova. Vendo anche un Atari 2600 Vcs completo di un fantastico gioco e di joystick "Quick Shot II" il tutto come nuovo.
Corrado tel. 031/571207

VENDO console Nintendo: control deck, gioco Super Mario Bross, 2 comandini a sole L. 175.000 + pistola Zapper con gioco (Duck Hut) L. 300.000; vendesi singolarmente L. 100.000. Vendo anche giochi per Nintendo: Trojan (L. 60.000), Castelvania (L. 55.000), Rush'n Attach (L. 65.000), ed altri Tutto in ottimo stato con meno di sette mesi di vita.
Roberto Sarlo tel. 0362/851290 ore pasti

VENDO o meglio regalo a sole L. 30.000 i numeri dall'1 al 43 di Zzap!, oltre a svendere a L. 20.000 i numeri dall'1 al 18 di TGM. Annuncio valido sempre e worldwide.
Daniele tel. 02/6107704

VENDO C64 con: new/drive 1541, new joystick/cartuccia fast load, final 3 portadischi, 30 dischi vergini, dischi giochi

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



e programmi/manuali istruzione stampante Seikosha Gp100 Vc/sound Buggy per acquisto in blocco regalo 24 Nr/C.C.C.
Francesco tel. 02/5461068 dopo le ore 19

VENDO causa passaggio a livello superiore, C64 (modello vecchio ma in ottimo stato) con: registratore, floppy disk Vic 1541, giochi, video monitor model 1702 a colori, manuali e riviste varie, tutto a L. 750.000 (trattabili). Tutto il materiale è in ottimo stato perché usato pochissimo.
Ylenio Cogo tel. 031/850103 ore cena

VENDO videogiochi tascabili a cristalli liquidi a colori perfettamente funzionanti, Nintendo e Casio a L. 35.000. Inoltre vendo programma Epyx su disco per C64 un indispensabile titolatore per le vostre riprese con la telecamera a L. 45.000.
Mario tel. 06/3011630 ore serali

Affarone! VENDO Atari Lynx nuovissimo con: Electrocop, Blue Lighting ed altri a L. 300.000. Vendo Sega Master System con: Rastan, Rocky ed altri a L. 200.000.
Stefano tel 0421/972823

VENDO per Pc Ibm la fantastica scheda sonora Adlib con i programmi Juke Box e Visual Composer (sequencer) più giochi e programmi ad un prezzo interessantissimo.
Alberto tel. 049/5790898

VENDO le seguenti cartucce per Sega Mega Drive a L. 60.000: Ghostbusters; Altered Beast; Superhang-On; After Burner II; Dj Boy.
Andrea Albanesi via Varese, 70 - 20012 Cuggiono (Mi) tel. 02/97280310

VENDO Pc Ibm compatibile 640Kb ram con: 1 floppy; mouse video monocromatico, stampante 80 colonne; 160 Cps a L. 900.000.
Bartolomeo Nicolotti tel. 0171/798172 dopo le 18

VENDO C64 nuovo modello con: registratore, drive 1541 II, joystick, speedking; adattore telematico, tutto completo di manuali e corredato da giochi originali, Geos V. 1.2, e decine di Zzap! Prezzo L. 500.000: vero affare poiché tutto è in perfette condizioni.
Di Rosario tel. 0963/42486

VENDO C64, disk drive 1541, registratore, programmi e giochi, contenitore per floppy, riviste, cartuccia turbo diesel, cartuccia cartridge (per vite infinite ecc.), duplicatore cassette. Il tutto in ottime condizioni a L. 600.000 trattabili.
Antonio Marra via G. Porzio, 120 - 00148 Roma tel. 06/5234861 ore serali

VENDO C64, modello vecchio, ottime condizioni, con drive 1541, registratore, giochi a L. 400.000.
Francesco Pagliarini via Sabotino, 7 - 25100 Brescia tel. 030/301900 ore pasti

Occasionissima VENDO causa servizio militare 1 console Pc Engine della Nec e 6 giochi anche singolarmente, approfittate subito prezzi incredibili.
Massimo Portici tel. 081/476865 dalle 15 alle 17 - dalle 20 alle 22

VENDO programmi per Amiga massima serietà!
Angelo tel. 0923/24301

VENDO dischetti vergini 3 1/2 Sony a prezzi incredibili. Cerco Modem per Amiga in buone condizioni.
Luca Azzali via Don Minzoni, 1 - 26039 Vescovato (Cr) tel. 0372/81487

SVENDO, causa passaggio a sistema superiore, Spectrum 48 K con: registratore, hardware, giochi a L. 200.000 (trattabilissimi).

VENDO per Pc i seguenti giochi: Populous, Silpheed e Space Quest III originali a circa L. 25.000.
Francesco Galbersamimi via Mazzini, 4 - 20030 Lemtate sul Seveso (Mi) tel. 02/557748

VENDO F29 Retaliator originale ed altri giochi a prezzo convenientissimo, inoltre manuali e accessori per D&D e AD&D.
Paolo tel. 039/882929 ore serali, non troppo tardi

VENDO un cavo skart per Amiga a L. 10.000. Vendo giochi A500 e giochi ad espansione.
Marco Lucente via delle Rovare, 23/2 - 16143 Genova tel. 010/517306 ore pasti

VENDO C64, drive 1541 II, registratore, joystick speedking, adattatore telematico più i manuali vari, giochi originali e Geos V. 1.2. Prezzo L. 500.000, ottimo affare, poiché tutto è in perfette condizioni.
Rosario tel. 0963/42486

VENDO telecamera alta risoluzione adatta a chi possiede un digitalizzatore video e vuole sfruttarlo al massimo, infatti grazie all'alta risoluzione della telecamera permette di fare delle digitalizzazioni a livello fotografico. La telecamera è in perfette condizioni, ancora in garanzia, la vendo a L. 250.000.
Marco Sannipoli via Tacito, 2 - 04023 Formia (Lt) tel. 0771/267772

VENDO 2 joystick Sv-20, Atari compatibile, Atari videogames, A500/1000/2000, sears video Arcade e Amstrad 464 a sole L. 18.000 l'uno se volete comprarli non perdete tempo.
Emanuele Piano via F. Fiorentini, 106 - 00159 Roma

VENDO/scambio i seguenti giochi originali per C64 originali tutti su cassetta. Football Manager 2, World Cup Kick Off, Altered Beast ed altri a L. 9.000 cadauno.
Luca tel. 02/9267589 ore pasti

VENDO importazione diretta dalla Germania Neo Geo, Super Grafx Pc Engine, CD-Rom, Lynx ecc. consegna in tutta Italia in contrassegno con corriere L. 539.000.
Andrea tel. 06/3380804

Causa bisogno urgente di soldi SVENDO software orignali per Atari St. Inoltre svendo lo Stos Basic più il compilatore a L. 100.000 in blocco. Inoltre scambio software P.D. Per gli acquisti spedisco quanto richiesto in contrassegno o se abitate nei dintorni potete venire direttamente a casa mia.
Marco Melegazzi tel. 0321/459454

VENDO gioco d'azione: Satan, per l'Msx su cassetta. N.B. Il gioco è ancora ricoperto dal nylon, perché causa un equivoco ne sono venuto in possesso pur possedendo un'Amiga.
Davide Conti tel. 02/315435

VENDO a L. 15.000 l'una le cassette per C64, i numeri 1, 2, 3 di Note 7 bit Jackson, i numeri 1, 2, 3, 4 sull'uso del C64.
Vito Vinci p.le di P.ta Lodovica, 2 - 20136 Milano tel. 02/8396234 zona Milano

VENDO a sole L. 98.000, Geos versione 1.3, Geo Write Workshop e International FontPack ovviamente originali. I tre packages sono completi di confezione e manuali in italiano e sono letteralmente indispensabili ai possessori di C64 e stampante. Annuncio sempre valido.
Daniele tel. 02/6107704

VENDO i seguenti giochi originali per Amiga: Future Wars, Microprose Soccer, The Cycles ed altri tutti in ottime condizioni a L. 15.000 l'uno.
Michele Santi via delle Grazie, 17 - 25122 Brescia tel. 030/294734

VENDO C64 new con: disk drive Commodore 1541 II 2 registratori, 2 joystick, duplicatore cartuccia reset, giochi su dischi/cassette a L. 600.000.
Marcello tel. 081/934419 ore pasti

VENDO a metà del prezzo di listino giochi originali per MsDos. 688 Attack Sub, King's Quest 4, Fiendish Freddy's ecc.
Gianluca Volpe tel. 0363/902012

VENDO C64 nuovo modello, usato pochissimo, ottime condizioni, in confenzione originale, con tanto di garanzia, joystick, registratore, manuale, e giochi originali.
Luca tel. 0863/554210 ore pasti

VENDO i seguenti giochi per il Sega Master System a L. 40.000 cad.: Golden Axe, Altered Beast, Galaxy Force ed altri.
Aldo tel. 02/2479887

Ragazzi! Volete il vostro Amiga ad 1 megabyte, le espansioni costano troppo? Never mind. VENDO espansioni per A500 (512K) a L. 105.000. Affrettati. Offerta quasi sempre valida!
Michele Quarantelli via Cerioli, 2 - 26100 Cremona tel. 0372/436474

# CERCO

CERCO appassionati/e di RPG. Non ho nessuna esperienza di gioco, ma ho una voglia matta di cominciare. Preferibilmente zona Padova-Vicenza.
Susy Pedon via Don Milani, 22 - 35010 San Pietro in Gu (Pd) tel. 049/5991974

CERCO aiuti per ogni tipo di gioco dispo-


GIOCHERIA
VIA XII OTTOBRE, 35 r. - Tel. (010) 582245
16121 GENOVA (zona Piccapietra)
IL COMMODORE POINT IN CENTRO!
PUNTO COMPUTER ITALIA
NOVITÀ SOFTWARE

Il Grillo Parlante
NOVITÀ SOFTWARE
COMMODORE - ATARI
PUNTO COMPUTER ITALIA
Via S. Canzio 13 - 15 r.
Tel. (010) 415.592
GENOVA SAMPIERDARENA

CENTRO SOFTWARE C.T.O.
Softel
IL SOFTWARE ORIGINALE A TORINO
10125 Torino - Via Nizza 45/F
tel. 011/6690962
Commodore Point


http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



nibile su Amiga. Graditi contatti con club, interessato anche allo scambio di programmi.
Roberto Bolli via XI Febbraio, 22 - 06055 Marsciano (Pg)

Attenzione! Potresti perdere un'occasione irripetibile!! La Firesoft Group, il nuovo club, nato da una grande esperienza nel campo, CERCA nuove iscrizioni di persone serie, desiderose di sfruttare il loro Amiga al meglio. L'iscrizione è aperta a chiunque lo volesse ed è gratuita!! Annuncio sempre valido.
Firesoft Group by Alberto Lago via Passalacqua, 19/B - 36061 Bassano D. G. (Vi) tel. 0424/31672

CERCO possessori computer Ibm Pc compatibili per scambio software, consigli e idee.
Gabriele De Dominicis via Roma, 69 - 06025 Nocera Umbra (Pg) tel. 0742/818168

CERCO possessori C64 per scambiare programmi, giochi (solo su disco), trucchi ed eventualmente formazione di un club. Si richiede zone solo Bologna, Modena e Ferrara. Massima serietà.
Luigi Bisio via Zuccherificio, 274/A - 40014 Crevalcore (Bo)

Per Amiga interessato a Prg di protezione schermata grafica boot o intero disco. Ditemi come mettere il mio indirizzo dentro al dischetto. CERCO Prg intromaker. Programmi di demo music interessato a scambi seri.
Giovanni Samannà via Manzoni, 24 - 91027 Paceco (Tp) tel. 0923/882848

CERCO programmi per A500 ad un prezzo ragionevole e richiedo massima serietà.
Gianluca tel. 089/271826

CERCO possessori di avventure in italiano (anche solo testo) del tipo di "Avventura nel castello", sono disposto anche ad un eventuale acquisto.
Adriano Catapano P.zza Lucania, 7 - 56124 Pisa

CERCO disperatamente Player Manager e Franco Baresi World Cup Kick Off della Anco per A500, le spese di eventuale spedizione saranno a mio carico.
Francesco tel. 049/603076 ore pasti

CERCO A500 a buon prezzo. Richiedo massima serietà. Di conseguenza cerco possessori di A500.
Fabio Agostino via Lazio, 48 - 47023 Cesena (Fo)

CERCO istruzioni complete in italiano o inglese del programma musicale Oktalyzer v1.1 per Amiga. Cerco programma Blinder (disk copy protector) o simile funzionate su Amiga 1.3 per proteggere i dischi dalla copiatura. Max serietà.
Alessandro Chini Strada del Paradiso, 33 - 53100 Siena tel. 0577/42614 ore pasti

CERCHIAMO amici per formare un club. I possessori di Amiga, Atari, Ibm, C64/128 possono telefonare allo 035/882214 e chiedere di Moreno. Chi volesse scrivere può farlo scrivendo a:
Giovanni Vetro via Fattori, 3 - 24047 Treviglio (Bg)

CERCASI ragazzi di ogni età che abbiano quella sconfinata passione che si chiama Role Playing Game. Si accetta ogni tipo di iniziativa: tornei, ritrovi per inserirsi sempre di più nel fantastico mondo di: Dungeons & Dragons, Talisman e tanti altri. L'iscrizione (gratuita) è possibile solo nella città di Milano. Richiedo max serietà.
Dylan Dog (ovvero Edo) tel. 02/686268
Roberto Naturi via L. Collini, 57 - 38086 Pinzolo (Tn)

CERCO disperatamente l'incredibile Hulk per C64.
Federico Drago via Bevagna, 68 - 00191 Roma tel. 06/3296391

CERCO possessori di defunta, console Creativision che mi sappiano dare informazioni sull'hardware del sistema (grafica, sonoro, assembler, mappa memoria, tipo chip interni, ecc.). Sarei interessato a comprare il modulo di espansione di memoria se a prezzo modico.
Stefano Pedon via Don Milani, 22 - San Pietro in Gu - 35010 Padova tel. 049/5991974 ore pasti

Siamo un gruppo di programmatori, stiamo lavorando a dei progetti per una software house italiana. CERCHIAMO programmatori, grafici, musicisti, per Amiga, Atari, C64, MsDos che collaborino con noi. Inviare demo delle vostre capacità entro 10 giorni dal primo contatto con noi.
Gianni Zeanchini via Rimini, 70 - 47030 San Mauro Pascoli (Fo) tel. 0541/933322

CERCO per Amstrad su cassetta: Express Raider, Jail Break, PacLand, Savage; Rick Dangerous, Ghost'n'Goblins. Li pago anche da 15.000/18.000 a 20.000.
Fabrizio tel. 0783/81414 ore pasti

CERCO con urgenza dischi bulk da 3,5 a L. 900 cad. (possibilmente anche a meno).
Alberto tel. 0144/40348 dalle 20 alle 22

CERCO numeri di "K" a L. 3.000 l'uno. Mandare lista a:
Filippo Ciulli via Lunga, 23 - 50047 Prato (Fi)

CERCO disperatamente i numeri di K dal 1° al 16° (in buone condizioni), li compro in blocco a L. 40.000 trattabili, oppure singolarmente a L. 2.000 (prezzo trattabilissimo). Annuncio sempre valido. Contattatemi solo se siete interessati per posta o per telefono.
David Vitali via Pasquetti, 29 - 50047 Prato (Fi) tel. 0574/591478

Giovani programmatori è giunto il vosto momento! Il C64 New Programmers Club CERCA (possibilmente in zona Lecce o in tutta Italia) ragazzi di età 14/18 anni per approfondire conoscenze sul proprio C64 e sulla programmazione di videogiochi. Inoltre cerchiamo programmatori di SEUCK per sviluppo giochi sparatutto. Per i soci sono assicurate informazioni, idee, cheat mode e trucchi per videogame, tecniche di programmazione e tante novità!
Angelo Fumarola via A. Gidiuli, 62/B - 73100 Lecce tel. 0832/24681 ore pasti

Piemonte user club CERCA nuovi soci. Risponde a tutti! Per informazioni telefonare allo 0172/381992

Vicenza commodore club CERCA club per Amiga e/o 64 ai quali associarsi. Valutiamo soprattutto prezzo e disponibilità software, velocità e gentilezza. Club di tutta Italia cosa aspettate scriveteci!
Cristian Busato via Gen. Giardino, 25 - 36074 Maglio di Sopra (Vi)

CERCO giochi per A500 a prezzo non eccessivo.
Andrea Marino via Monte Nevoso, 23 - 01100 Viterbo tel. 0761/ 223914 dalle 19 alle 20.30

# SCAMBIO

SCAMBIO software per Amiga.
Francesco Mazzanti via Armandi, 2 - 47100 Forlì tel. 0543/725747

SCAMBIO giochi per A500/2000. Max serietà. Rispondo a tutti.
Cristiano Borchi via Barrili, 35 - 00152 Roma

Amigos!!! Lo Spider Group di Carpi cerca nuovi soci per SCAMBIO programmi, idee, hardware ed altro ancora per A500.
Andrea tel. 059/693655

Cerco utenti Pc Ibm per SCAMBIO Infos, programmi di simulazione e soprattutto wargames.
Sergio Frascaria via Tolstoi, 11 - 67010 Cansatessa (Aq) tel. 0862/312209

SCAMBIO programmi e giochi per Amiga. Cerco in modo particolare Sim City e Unreal.
Gianluca Nuccetelli via Enrico Guj, 13 - 00149 Roma tel. 06/6811330

SCAMBIO giochi per Amstrad 464.
Gianclaudio Purgatorio via Timeo, 1 - 75020 Marronia (Mt)

SCAMBIO software per MsDos, inoltre cerco notizie su Kick Off 1 o 2 per Pc.
Sandro Scirocco via Coleberti, 9 - 04015 Priverno (Lt) tel. 0773/911195

SCAMBIO/vendo cartucce per Sega Master System.
Emanuele tel. 06/6275342

Help! Per Amiga cerco Tools/Tutorials come CTRL-X Introcracker e articoli riguardanti l'assembly e particolari tecniche di programmazione. Sono disponibile anche per SCAMBIO Source Codes.
Gianfranco Recchia via XXIV Maggio, 53 - 70042 Mola di Bari (Ba) tel. 080/641863

SCAMBIO giochi per Amstrad 464 (solo cassetta) come: Ninja, Flash Gordon, Mummy e altri giochi.
Michele Dalessandro via Alessandro Fighera, 35 - 74015 Martina Franca (Ta) tel. 080/901758

Attenzione possessori di un Atari 520 e 1040 (anche mega St). L'unico ragazzo volenteroso in Sicilia è intenzionato a SCAMBIARE i suoi programmi midi all'ultimo grido, giochi adventures, utilities (sono tutti programmi attualissimi), max serietà. P.S. Hey, atariani e musicisti atariani della Sicilia, "S.O.S." fatevi sentire!!! Sembra che io sia l'unico qui sotto intenzionato a scambiare programmi molto interessanti.
Gianfranco tel. 0931/759635 alle 14

SCAMBIO e vendo giochi per Amiga. Non abbiamo nessun interesse di lucro, inoltre abbiamo un grande archivio softer. Contattateci per informazioni, scambi o acquisti.
Amiga Space Club 2000 - via Palma Traversa G., 141 - 92027 Licata (Ag) tel. 0922/892814

Cerco amici per SCAMBIO esperienze e programmi su Amiga.
Ezio Sabatini via Alcide De Gasperi, 32 - 53018 Sovicille (Si)

SCAMBIO software per Amiga. Cerco contatti. Rispondo a tutti.
Stefano Catelani via Tiro a Volo, 27 - 54036 Marina di Carrara (Ms)

Ehi! Amico! Dico a te! Se sei un appassionato del 64 che ne dici di SCAMBIARE programmi con me. Scrivimi! Massima serietà.
Gelsio Di Giovanni viale Cappuccini, 30 - 66034 Lanciano (Ch) tel. 0872/46085

SCAMBIO programmi nuovi e originali per Atari.
Massimo Boschin via Barile, 29 - 31044 Monebelluna (Tv) tel. 0423/609576

CAMBIO Sega Master System con gioco F-16 Fighter, con una VGA 800X600 o 640x480 espandibile possibilmente collegabile ad un Tv Color.
Pierantonio tel. 0773/911223

# CONTATTI

Resolution 101 (User Group) Program Exchange Service. Cerca CONTATTI con altri gruppi.
Marco Majorana via Toselli, 52 - 95039 Trecastagni (Ct) tel. 095/7806939
Bbs: 095/414/115 (9600 + welcome); 095/780/6939 (300/1200/ 2400) dalle ore 22 pm alle 8 am

Immsoft Group Italia inaugura il primo software center dove potrai noleggiare qualsiasi game e utility. Possediamo, oltre alle ultime novità, un vastissimo repertorio di games che hanno fatto storia.
Marco Ceriali via Bellini, 51 - 26011 Casalbuttano (Cr) tel. 0372/436811

Cerco disperatamente possessori di MsDos per CONTATTI.
Andrea Russi via Pacinotti, 34 - 34074 Monfalcone (Go) tel. 0481/44861 ore pasti

Cerco CONTATTI con altri amighisti di Vicenza come me per scambio giochi, consigli e/o trucchi.
Sergio Severin via Ungaretti, 8 - 36030 Caldogno (Vi) tel. 0444/585629

Cerchiamo diperatemente CONTATTI per Amiga.
Amiga Software Club frazione Riviere - 15015 Cartosio (Al)

Attenzione!!! É nato l'Italian Brothers Club che cerca nuovi soci in tutta Italia. No lucro!!! Questo club prevede le seguenti sezioni: scambio di software di tutti i tipi, bollettino ufficiale ogni mese sulle novità e scambi di trucchi e soluzioni.
Christian Miranda via Cardito, 6/A - 83031 Ariano Irpino (Av) tel. 0825/891351 dalle 14 alle 15,30 o dalle 13 alle 14 e dalle 21 alle 22

Cerco CONTATTI con possessori di Amiga e Cbm 64 per scambio programmi (max serietà).
Daniele Martino via Asilo, 16 - 12030 Cavallermaggiore (Cn) tel. 0172/382325 ore pasti

Leggere Amson Mag la rivista dedicata a 8/16 bit. Gratuito.
Mag Amson 7, rue Dom Mocquereau - 49280 La Tessoualle (France)

Amiga Club Zeus cerca nuovi componenti per scambi di ogni genere, CONTATTI, concorsi vari e gite organizzate. Inoltre i soci riceveranno lo Zeus news. Annuncio sempre valido rivolto solo alla Liguria. Si richiede massima serietà.
Amiga Club Zeus v.le Silvio Amico, 18 17025 Loano (Sv) tel. 019/668446

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

# CAMBIA IDEA SUL TUO COMPUTER!

PER IMPARARE DIVERTENDOTI...

PER DIVERTIRTI IMPARANDO...

EDUCATIVI C.T.O.

CTO

Disponibile per:
PC e AMIGA

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

# N.A.R.C™

# MAI NESSUNO HA OSATO TANTO!

WILLIAMS

Uno dei coin-op più caldi degli ultimi due anni. Gioca nelle vesti di un piedipiatti stile Miami-Vice e sfida il mondo criminale della droga. Ogni livello è carratterizzato da frenetica azione e presenta innumerevoli pericoli e trappole.

Disponibile per:

| | |
|---|---|
| C64 CASS | L. 19.500 |
| C64 DISCO | L. 25.000 |
| AMSTRAD CASS | L. 19.500 |
| AMSTRAD DISCO | L. 29.000 |
| SPECTRUM CASS | L. 19.500 |
| AMIGA | L. 29.000 |
| ATARI ST | L. 49.000 |

ocean

LEADER
DISTRIBUZIONE

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/